scanned by n4ru

INHALT

Donkey Kong Country 6
Kirby´s Dream Land 2 10
Illusion Of Time 14
Mario´s Picross 18
Super Mario All-Stars 22
Secret Of Mana 26
Die Schlümpfe 30
Tetris & Dr. Mario 34
The Legend Of Zelda – Link´s Awakening 42
Wario Land – Super Mario Land 3 46
Donkey Kong 50
Wario Blast 54
Kirby´s Pinball Land 56
Kirby´s Dream Land 58
Mario Paint 64
Sim City 66
The Legend Of Zelda – A Link To The Past 68
Super Mario World 72

Willkommen im Club 2
Inhalt 3
Ein Star wird programmiert 4
Super Game Boy 20
Rollenspiele & Adventures 36
Poster: Super Mario Kart 38
Die Geschichte von Super Mario-Spielen 40
Comic: Mario im Wunderland 60
Impressum 74

EIN STAR WIRD PROGRAMMIERT

Oder: Die Entstehung eines Videospieles am Beispiel von Kirby

Sie sind wie Boten von einem anderen Stern, die Farbe, Spaß, Spannung und gute Laune auf heimische Fernsehmattscheiben bringen. Man kann sich gut mit ihnen beschäftigen, von ihnen lernen und sogar neue Freunde durch sie gewinnen.

Die Rede ist von Videospielen, mit denen auch Ihr schon einige Erfahrungen gemacht haben dürftet, denn sonst würde dieses Heft nun nicht vor Euch liegen. Jeder von Euch hat schon einmal ein Videospiel gespielt, doch über die Entstehung ist nur wenig bekannt. Aus diesem Grund wollen wir in diesem Report ein Modul für Euch öffnen und Euch anhand des NES-Spiels „Kirby's Adventure" die verschiedenen Entwicklungsphasen eines Projektes aufzeigen.

AM ANFANG WAR DER KNÖDEL

Kirby ist eine Erfindung des japanischen Programmierer-Teams HAL, deren Hauptniederlassung sich im japanischen Örtchen Kofu befindet. Hier setzte man sich vor einigen Jahren zusammen, um im Auftrag von Nintendo ein neues Videospiel zu kreieren.
Wenn man beobachtet, wie ein Videospiel entsteht, ist man erstaunt, wieviele verschiedene Teams daran arbeiten. Grundsätzlich kann man drei verschiedene Entwicklungsstufen unterscheiden, in denen jeweils spezialisierte Fachleute beschäftigt sind: Stufe 1 ist die Entwicklungsphase, Stufe 2 die Textphase und Stufe 3 die Testphase.

DIE ENTWICKLUNG

Zeitmäßig umfaßt die Entwicklungsphase den größten Teil bei der Realisierung eines neuen Videospiels. Für „Kirby's Adventure" auf dem NES dauerte diese Stufe ein gutes Jahr.
Aller Anfang ist natürlich eine gute, zündende Idee. Doch Ideen fallen nicht einfach vom Himmel. Es ist schon ganz praktisch, eine genaue Vorstellung davon zu haben, was für ein Spiel programmiert werden soll. Im Falle Kirby waren die Vorgaben klar: Es sollte ein vollkommen neuartiges Jump'n'Run-Spiel werden. Außerdem sollte der Spielheld eine nie dagewesene Figur sein, die mit neuartigen Bewegungen und zahlreichen Verwandlungsmöglichkeiten glänzen konnte. So bildete sich die Idee, die Hauptfigur könnte ein Marshmellow-Mann sein, also eine Süßigkeit mit eigenem Leben. Auf sowas muß man erst einmal kommen.
Sobald eine erste Idee geboren ist, wird ein sogenanntes Script, die Vorversion eines Storyboards geschrieben. Dies ist durchaus mit dem Verfassen eines Drehbuchs für einen Film vergleichbar. In dieses „Drehbuch" für ein Videospiel werden erste Charakterfiguren gezeichnet; in diesem Falle erste Entwürfe für Kirbys Aussehen. Als nächstes werden sogenannte Animations-Phasen entwickelt. Es wird bestimmt, wie sich der spätere Held und andere Figuren auf dem Bildschirm bewegen: Sollen sie hüpfen, fliegen, gleiten, über den Bildschirm eiern und so weiter. All diese Aktionen geschehen zunächst ohne technische Hilfe, nur mit Zeichenstift und Papier oder Tafel.

Die Software-Schmiede HAL im Städtchen Kofu/Japan. Hier ist „Kirby's Adventure" entstanden.

Natürlich werden diese Entscheidungen im Team entwickelt und fortwährend diskutiert. Nachdem die Bewegungen der Figuren vorerst in den Animationsentwürfen gezeichnet wurden, macht man sich Gedanken, welche Farben benutzt werden sollen. So wurde festgelegt, daß Kirby in Japan rosa sein soll, in Amerika weiß. Die Geschmäcker sind halt von Land zu Land verschieden.
Nachdem Hauptfiguren, Formen und Farben grob festgelegt sind, beginnt die Hauptarbeit. Das Storyboard muß Punkt für Punkt ausgearbeitet werden. Zu diesem Zweck wird die Arbeit auf spezialisierte Arbeitsgruppen aufgeteilt, die jeweils eine Abteilung bei HAL bilden. Eines sei vorweg verraten: Am Ende ist das Drehbuch schnell zu einem Wälzer im Telefonbuchformat einer Großstadt angewachsen. So gibt es eine Musikabteilung, eine Abteilung für Level- und Charakter-Design, eine Programmierabteilung und Tool-Programmers.

MUSIK UND SOUND

Hier geht es zu wie in der Musikhochschule. Wer nur Computer und Sequenzer erwartet, also pure digitale Klangproduktion, sieht sich schnell getäuscht. Im Lande der elektronischen Revolution findet man bei HAL klassische Musikinstrumente im Vordergrund. Die Titelmelodie für „Kirby's Adventure" entwickelte man aus dem Musikthema eines alten japa-

nischen Kinderliedes. Natürlich wird die Musik später digital aufbereitet, um für die Videospielkonsole abspielbar zu sein.

Charakter-Design

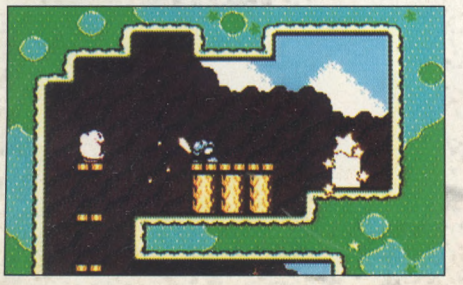
Für viele Spiele, insbesondere für Jump'n'Runs, ist das Charakter-Design das eigentliche Herzstück eines Games. In dieser Abteilung werden alle Spielfiguren entwickelt – von der freundlichen Hauptfigur bis hin zu garstigen Zwischen- und Endgegnern. Wie sehen sie aus, welche Form und Farbe haben sie, wie bewegen sie sich und welche Möglichkeiten der Aktion bieten sich ihnen. All dies und noch vieles mehr, wird hier festgelegt.

Tool-Programmers

Was wäre ein Videospielheld, wenn er in einem Spiel nicht kleinzukriegen ist? Die Tool-Programmers kümmern sich um Fragen, die die Anzahl der Leben der Spielfigur betreffen, wo und wann man ein Bonusleben bekommt, wie lang ein Level im Spiel ist und vieles mehr.

Programmier-Abteilung

Hier wird programmiert, daß die Rechner rauchen. Es werden zum Beispiel die Kollisionsabfragen festgelegt. Hinter diesem Begriff verbirgt sich die empfindlichste Stelle jeder Spielfigur, die auch SPRITE genannt wird. Damit in einem Videospiel alle Figuren, Hintergründe und Gegenstände zusammen arbeiten können, muß die wichtige Frage geklärt werden, was passiert, wenn sich zum Beispiel zwei Figuren auf dem Bildschirm berühren, oder wenn eine Figur auf einen Gegenstand springt. Man könnte nun meinen, daß dies ganz klar sei: Wenn sich Figuren auf dem Bildschirm überschneiden, berühren sie sich. Aber so einfach wie im Leben ist die Angelegenheit nicht. Spielfiguren, Gegenstände und Hintergrundgrafiken sind nämlich für die Videospielkonsole ein- und dasselbe: Eine Grafik, etwas, was Farbe und Form besitzt. Erst, wenn der Programmierer festlegt, daß die Spielfigur einen Lebenspunkt verliert, wenn sie an einen bestimmten Gegenstand stößt, funktioniert das auch so. Zu diesem Zweck gibt es die Kollisionsabfrage. Wie im Namen schon versteckt, nämlich das Wort Kollision für Zusammenstoß, bekommt jeder Gegner, jeder Gegenstand und jedes Stück Hintergrundgrafik eine bestimmte Nummer. Nun kann man einprogrammieren, daß immer, wenn Figur 1 mit Gegenstand X zusammenstößt, ein bestimmtes Ereignis eintritt, zum Beispiel, daß die Figur einen Lebenspunkt verliert. In der Kollisionsabfrage wird somit bestimmt, wie empfindlich alle Spielelemente, Figuren und Gegenstände, aufeinander reagieren. Ist uns eine Kollisionsabfrage in einem Ballerspiel wohlgesonnen, kann man zum Beispiel ein gegnerisches Sprite knapp berühren, ohne gleich in die Luft zu fliegen.



Zunächst werden die Figuren per Hand, mit Filzstift an der Tafel entworfen.

Einer der Programmierer beim Erstellen der verschiedenen Animationsphasen von Kirby.

Neben der Kollisionsabfrage legen die Programmierer natürlich noch fest, wie die Steuerung funktioniert, also Geschwindigkeit und Controller-Belegung. Außerdem muß sehr genau bestimmt werden, wo welcher Gegner auftaucht, und daß das Spiel auch für Nicht-Profis fair spielbar ist.

Die Textphase

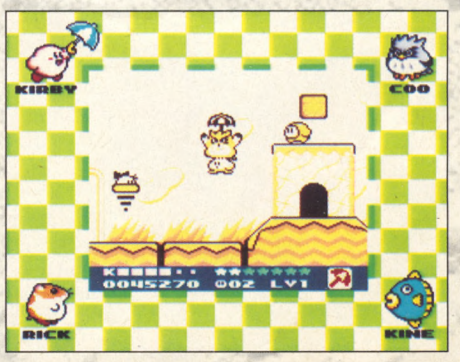
Text dient der Unterhaltung, und immer mehr Videospielhelden haben eine Menge zu sagen. In der Textphase schreiben die kreativen Autoren den Text, der später im Spiel erscheinen soll, sowie die Hintergrundgeschichte für die Spieleanleitung. Hier kommt es darauf an, den Spielwitz mit einer gelungenen „Schreibe" zu unterstreichen.

Die Testphase

Selbstverständlich sind alle Spielemacher Profis, und so ist es notwendig, das Spiel von ganz normalen Leuten durchspielen zu lassen. So werden alle Stellen gefunden, die für Nicht-Profis zu schwer sind. Zudem werden Feinheiten ausgebessert – ob ein Sprite irgendwo flackert, oder ob das Spiel an einer Stelle zu langsam ist. Parallel zur Testphase kümmern sich Grafiker um die Gestaltung der Verpackung und der Anleitung.

Schließlich wird ein sogenanntes Master-Rom gebrannt, und die einzelnen Länder kümmern sich um die internationale Adaption, indem Anleitungen und Bildschirmtexte in die jeweilige Landessprache übersetzt werden.

Eine lange, fruchtbare Zeit intensiver Zusammenarbeit ist nun vergangen, und Kirby, der Tausendsassa und Verwandlungskünstler – mehr als 20 verschiedene Gestalten kann er annehmen – ist bereit, die Welt in einem brandneuen Jump'n' Run zu erobern.



DONKEY COUNT

Während viele Videospieler schon auf das ULTRA 64 von Nintendo warten, läuft das Super Nintendo Entertainment System zu Höchstform auf. „Donkey Kong Country" heißt das Spiel, das in jeder Beziehung (Spielspaß, Grafik & Musik) neue Maßstäbe setzt und futuristische Videospielkonsolen (vorläufig) überflüssig macht. Schon jetzt bezeichnen viele „Donkey Kong Country" als das beste Videospiel aller Zeiten! (cm)

„Ich habe die Zukunft gesehen!"

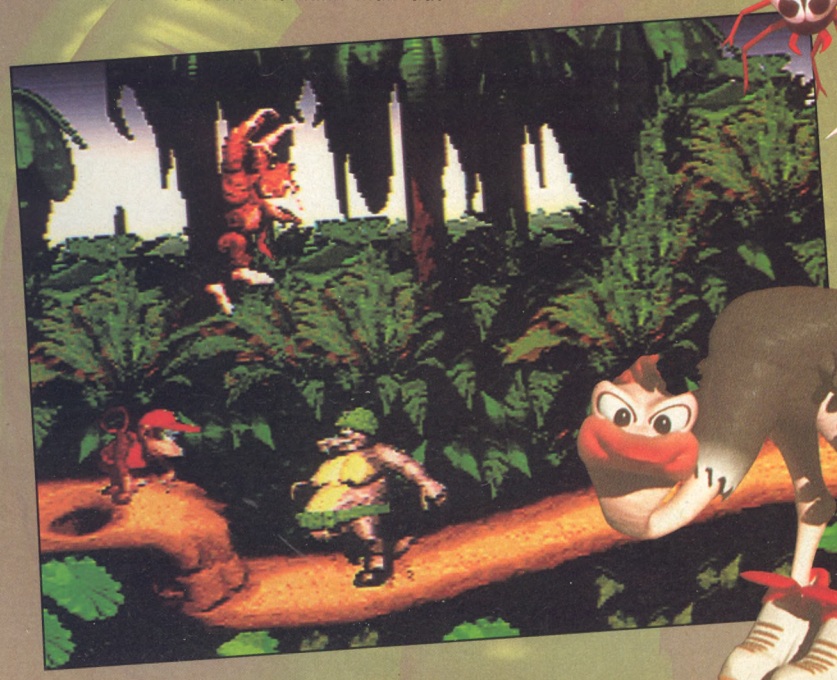
Anfang der 80er Jahre begann mit „Donkey Kong" (NES) das Zeitalter der Videospiele. Die Programmdesigner von Nintendo hatten das richtige Erfolgsrezept entdeckt: Ein fesselndes Spielprinzip und eine gute, technische Umsetzung ergeben ein erfolgreiches Videospiel! – Auch heute, fünfzehn Jahre später, setzt Nintendo nach wie vor auf dieses Erfolgsrezept. Für die Herstellung von „Donkey Kong Country" lieh man sich das Know-How erfolgreicher Soft- und Hardwarehersteller wie Rare Limited („Battletoads in Battlemaniacs") und Silicon Graphics (Spezialeffekte in „Terminator II" & „Jurassic Park") aus. Das Ergebnis ist überwältigend. Mit 32 MBit ist „Donkey Kong Country" neben „Super Street Fighter II" das bislang umfangreichste Videospiel aller Zeiten auf dem Super Nintendo. Wenn man sich jedoch das Spiel betrachtet, erscheinen die 32 MBit noch recht wenig. – Aber, was ist eigentlich das faszinierendste an diesem neuen Jump'n'Run? Die Antwort gaben uns begeisterte Spieler auf der letzten CES in Chicago: „Donkey Kong Country hat die schönste und farbenprächtigste Grafik, die ich je gesehen habe! Wenn Donkey Kong im Wasser schwimmt, ist das, als würde ich mein Aquarium betrachten."

© 1994 Nintendo. Game by Rare Limited

KONG TRY®

Dreidimensionale Lichteffekte

Frage: Was unterscheidet „Donkey Kong Country" von anderen Videospielen? Antwort: Die neue Technologie (siehe ACM), die genutzt wurde, um das Spiel zu programmieren. – Auf den Screenshots kann man das überwältigende Resultat aus über zwei Jahren Entwicklungszeit sehen. Die Spielfiguren wirken dreidimensional

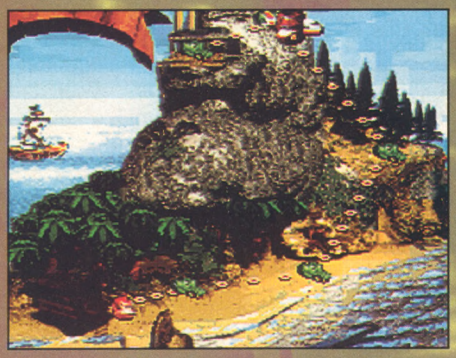


ACM

„ACM" (Advanced Computer Modelling) heißt das Zauberwort! Alle Figuren und Grafiken werden zunächst als Vektorgrafik (wie auch in „Starwing" oder „Stunt Race FX") dargestellt. Silicon Graphics-Workstations können sehr schnell jede Vektorgrafik neu berechnen und als Pixelgrafik darstellen. So entstehen realistische 3D-Animationen.

WELCOME TO

Irgendwo im Atlantischen Ozean befindet sich eine idyllische, kleine Insel mit dem Namen „Donkey Kong Country". Im dichten Dschungel dieses Eilands lebt der Namensgeber dieser Insel (Donkey Kong) mit seiner Familie glücklich und zufrieden, bis eines Tages etwas Furchtbares geschieht. In einer stürmischen Gewitternacht überfallen die heimtückischen Kremlings die Speisekammer der Gorillafamilie und stehlen den gesamten Bananenvorrat.

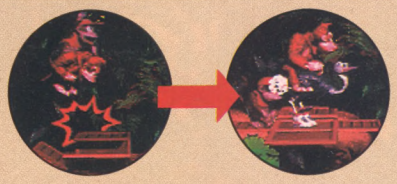


Wenn Ihr Euch mit Donkey Kong auf die Suche nach den gestohlenen Bananenvorräten macht, seid Ihr nicht alleine. Diddy Kong wird Euer ständiger Begleiter sein. Es sei denn, Ihr wollt mit Diddy spielen, dann wird sich Donkey Kong an Eure Fersen heften.

Donkey Kong ist entsetzt! Nicht nur, daß die Kremlings alle Bananen gestohlen haben... Nein, sie haben auch noch seinen besten Freund Diddy entführt. Sofort macht sich Donkey auf den Weg, um Diddy und die Bananen aufzustöbern. Nicht weit von seinem Baumhaus entdeckt Donkey ein Faß, in dem es poltert und rumort. Diddy ist im Faß gefangen und muß befreit werden. Nachdem das geschehen ist, suchen beide zusammen nach den Bananen.

Helden des Dschungels

Donkey Kong ist nicht der einzige, der unter den miesen Intrigen der Kremlings leidet. Auch andere Inselbewohner würden die Kremlingshorde am liebsten von der Insel verbannen, weshalb sie sofort ihre Hilfe anbieten, sobald Ihr sie in einer Holzkiste gefunden habt. Natürlich haben die Kremlings sie dort eingesperrt. Wer sonst?!



D.K.COUNTRY!

Die affenstarke Suche nach Donkey Kongs Bananenvorrat führt Euch durch dichte Regenwälder, verlassene Bergwerke, dunkle Tropfsteinhöhlen, verschneite Berge, geheimnisvolle Fabriken und viele andere Landschaften mehr. „Donkey Kong Country" bietet Euch zahlreiche verschiedene Level, die jedoch alle etwas gemeinsam haben: Die überwältigende Grafik und den perfekten Levelaufbau. Ab und zu bekommt Ihr die Naturgewalten zu spüren, wenn mitten im Spiel ein tropischer Regen oder ein heftiger Schneesturm auf Euch niedergeht. Auch klassische Jump'n'Run-Elemente fehlen nicht, wie zum Beispiel versteckte Bonusleben oder Bonusfrüchte, die man einsammeln kann, um ein Bonusleben zu bekommen. Gegner werden beseitigt, indem man auf sie springt oder sie gezielt mit Fässern bewirft.

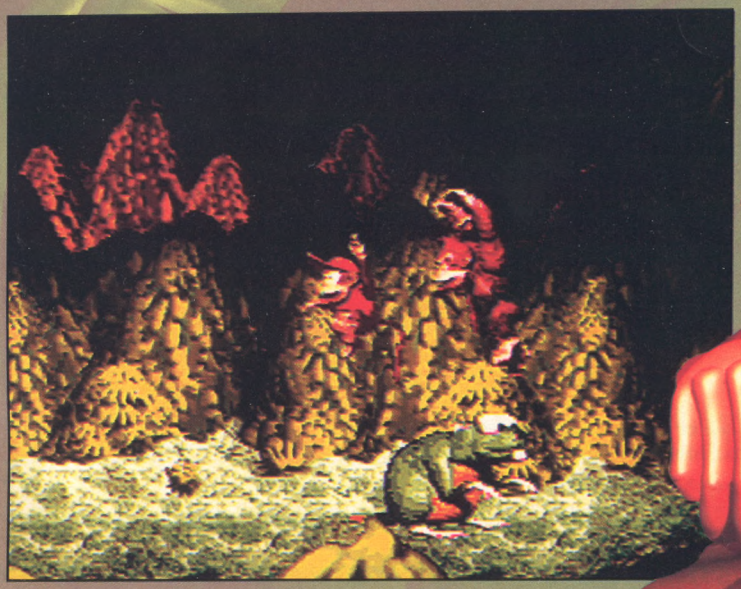
FAMILIE KONG

Die Kongs sind eine schrecklich nette Familie, auf die Ihr immer und überall zählen könnt. Candy zum Beispiel kann Euren Spielstand speichern, während Funky Euch sein Flugzeug leiht, um alte Levels zu besuchen.

CRANKY

FUNKY

CANDY



▲ Kirby

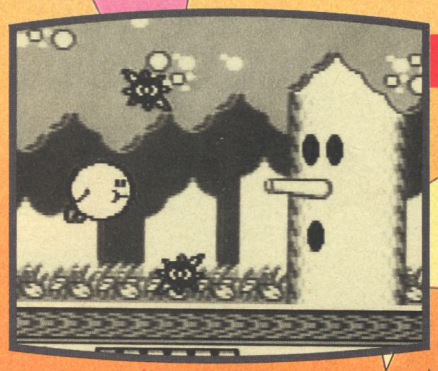
KIRB DREAM

Die Rückkehr

Kirby der Verwandlungskünstler

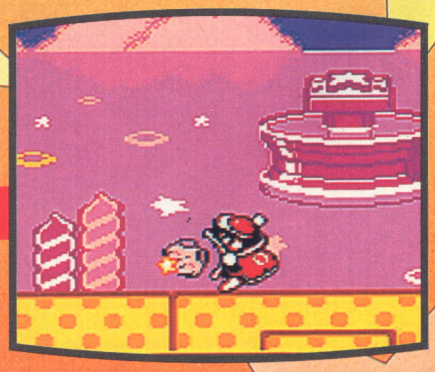
Er ist nicht nur der jüngste Videospielheld aus dem Hause Nintendo, sondern auch der verwandlungsfähigste, was Kirby in seinem neuesten Abenteuer auf dem Game Boy wieder mal beweist. Doch „Kirby's Dream Land 2" ist mehr als nur eine Fortsetzung des ersten Teils. Neue Features machen das Spiel schon jetzt zu einem Anwärter auf das „Spiel des Jahres". Wie schon bei seinem NES-Debüt „Kirby's Adventure", kann Kirby durch Auffressen seiner Gegner verschiedene Attacken erlernen. Ein geniales Spielprinzip, das jedoch noch gesteigert wird, denn zusätzlich zu den Spezialattacken kann Kirby im Spiel drei seiner neuen Freunde finden, mit denen er yoshimäßig durch die verschiedenen Level reisen kann. Durch die Sonderwaffen und die Kombinationsmöglichkeiten mit den drei tierischen Freunden ergeben sich sage und schreibe 21 (!) verschiedene Spezialattacken, was Mario, Mega Man und Konsorten natürlich vor Neid erblassen läßt. Hinzu kommt das innovative Leveldesign, das von Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto höchstpersönlich mitgestaltet wurde. Eine Super Game Boy-Augenweide! (cm)

▼ Rick



Kirby's Dream Land

Kirbys Geburtsstunde auf dem Game Boy. Das Spiel gehört neben „Tetris" und „Super Mario Land" zu den meistverkauften Game Boy-Spielen aller Zeiten.



Kirby's Adventure

Kirby ist der einzige Held mit der Lizenz zum Aufsaugen der Gegner. Das macht ihn stärker als Rambo und cooler als den Terminator.

© 1995 Nintendo, HAL Laboratories Inc.

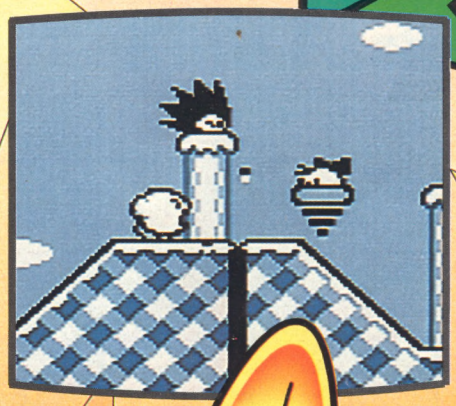
Kirby's Dreamland 2™

▲ Coo

des Edelknödels

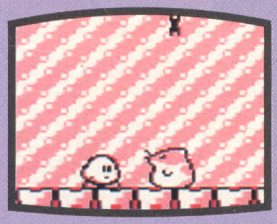
Die Regenbogeninseln . . .

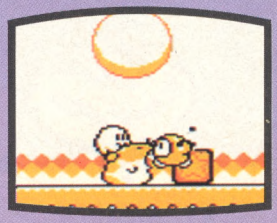
. . . befinden sich hoch oben über den Wolken des Dreamlands. Verbunden sind die Inseln durch die sagenhaften Regenbogenbrücken, die nicht nur schillernd schön sind, sondern auch überaus praktisch. Wie sonst sollten die Dreamlander von einer Regenbogeninsel zur anderen kommen? Eines Tages jedoch, und hier beginnt Kirbys Abenteuer, taucht der geheimnisvolle Dark Matter im Dreamland auf. Nachdem er König Nickerchen hypnotisiert hat, läßt dieser sämtliche Regenbogenbrücken verschwinden. Eine ungeheuerliche Tat! Kirby muß nun von einer Insel zur nächsten fliegen, die sieben Teile des Regenbogenschwertes finden und anschließend den fiesen Dark Matter bezwingen.



Kirby's Privatzoo

Mario hat vier verschiedenfarbige Yoshis, die ihm in „Super Mario World" hilfreich zur Seite stehen. Donkey Kong wird von Rambi, Expresso, Winky und Enguarde durch „Donkey Kong Country" begleitet. Und Kirby? Er hat ebenfalls gute Freunde, die da wären: Coo der Uhu, Rick der Hamster und Kine der Fisch. Mit Kine kann Kirby unter Wasser feurige Attacken ausführen, Rick rutscht auch auf extremem Glatteis nicht aus und Coo trägt Kirby durch die Lüfte, wo er während des Fliegens Gegner einsaugen kann.

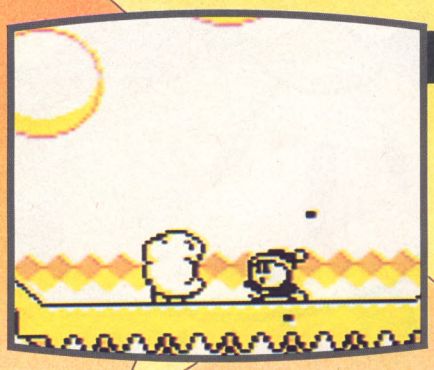




▼ Kine

Einige Grundregeln

Das Spielprinzip von „Kirby's Dream Land 2" ist ebenso einfach wie genial. Man muß kein Profi sein, um sich in Sekundenschnelle in das Spiel einzufinden und erste Erfolge verbuchen zu können. Es gibt sieben verschiedene Welten (Regenbogeninseln), die alle aus mehreren Levels bestehen und einem Obermotz. Am Ende der siebten Welt wartet das Duell mit König Nickerchen und dem finsteren Dark Matter.



Gegner fressen

Nachdem Kirby einen Gegner aufgesaugt hat, gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder spuckt er ihn als halbverdauten Stern wieder aus, oder er verschluckt ihn. Manche Gegner, die Kirby verschluckt hat, verleihen dem Knuddelknödel ihre Spezialattacke. In einem solchen Fall verwandelt sich Kirby dementsprechend in Schirm-Kirby, Igel-Kirby u.s.w.

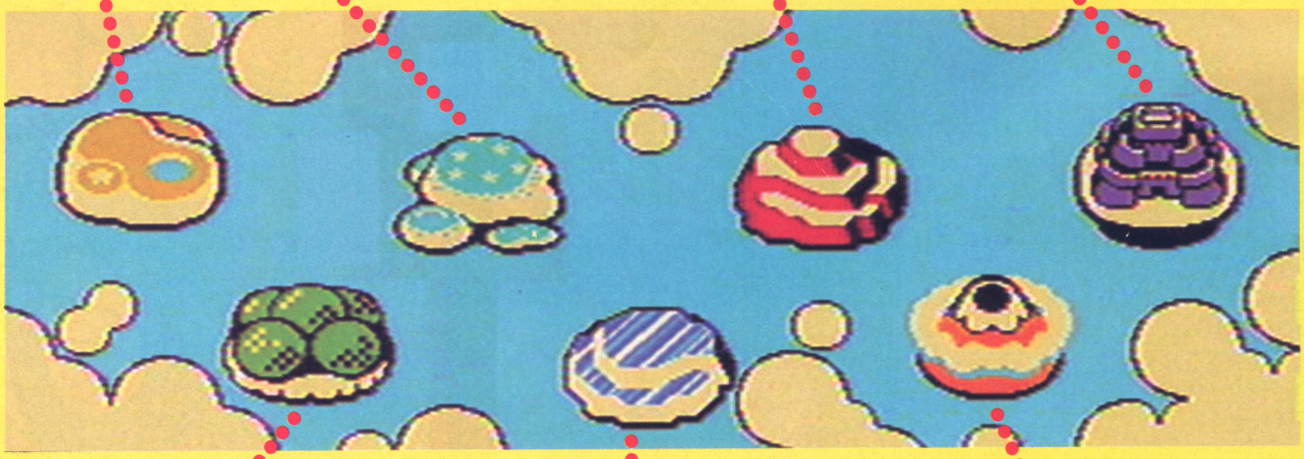
Flipper Bonus

Kirby hat ja nicht erst seit „Kirby's Pinball Land" Erfahrung als Flipperkugel. Am Ende eines jeden Levels kann er auf einer flipperartigen Abschußrampe versuchen, in die verschiedenen Etagen des Bonusturmes zu gelangen, um dort neue Lebensenergie oder sogar ein Bonusleben zu sammeln. Dazu müßt Ihr nur rechtzeitig den B-Knopf gedrückt halten.

Bonus Chance

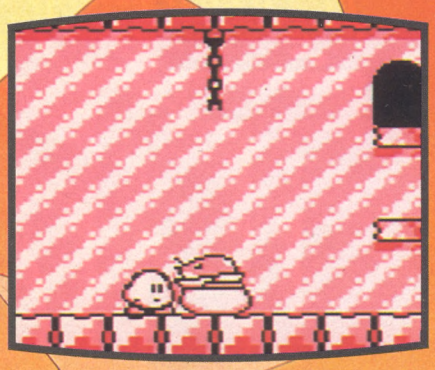
Betretet Ihr den Level, in dem Ihr zuvor den Endboss einer Welt besiegt habt, ein zweites Mal, wird etwas schier Unglaubliches geschehen. Ihr erhaltet die Chance, Bonusleben bis zum Abwinken zu sammeln. Wie das genau geht, kann an dieser Stelle nicht verraten werden, da es in jedem ehemaligen Endbosslevel anders funktioniert. Auf jeden Fall müßt Ihr die Glitzersterne einsammeln. Für zehn Stück gibt es ein Bonusleben.

Die Regenbogeninseln



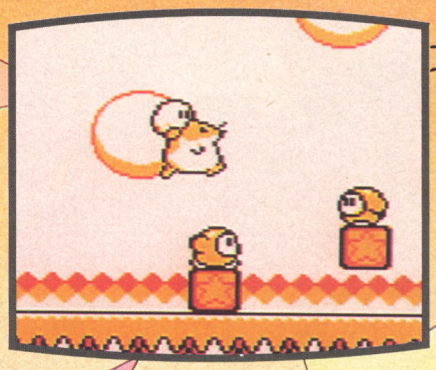
Kirbys Pet Shop Boys

Zugegeben, Kirbys neue Freunde sehen alle etwas merkwürdig aus, aber wie sagt man doch so schön: „Wie der Herr, so sein G'scherr". Außerdem denkt Kirby sicher das gleiche von uns, wenn er uns von der anderen Seite des Fernsehbildschirms aus betrachtet. Wie dem auch sei, Kirbys Freunde sind sehr hilfreich. Das weiß leider auch Dark Matter, weswegen er die tierischen Kumpel in Müllsäcke gepackt hat und im Regenbogenland versteckt hat.

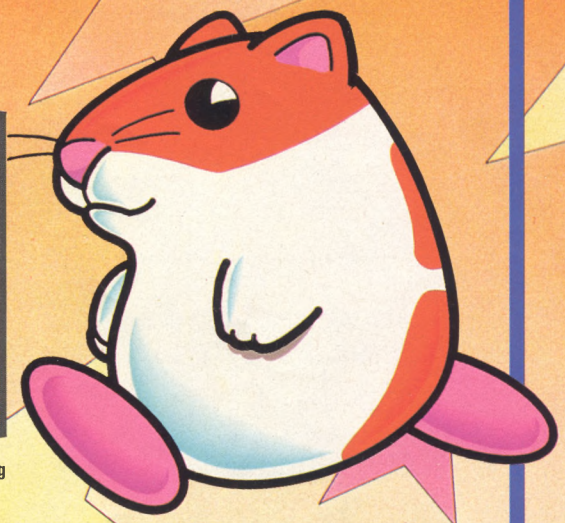


Rick Hamster

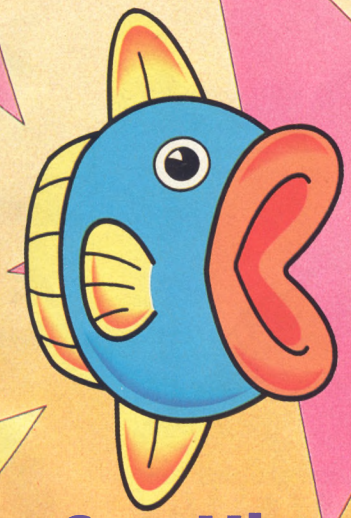
Wenn sich Kirby Earthworm Jims Goldhamster anschaut, dann kann er nur abfällig lachen. Sein Hamster, der auf den Namen Rick hört, ist ja bei weitem cooler. Rick kann je nach Art des gefressenen Gegners Feuer speien oder noch andere Kunststückchen vollführen, die den Dreamlandern das Fürchten beibringen. Wenn Kirby Rick in seinem Müllsack gefunden und ihn befreit hat, dann darf er als Dank auf dem Hamster reiten.



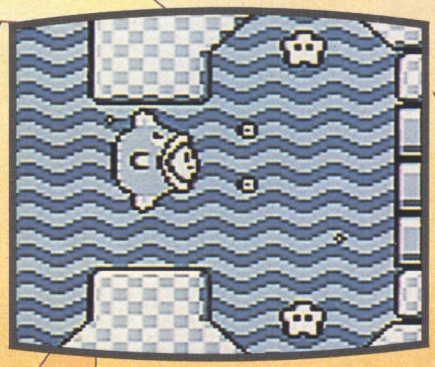
Im Hamstergalopp geht es schnurstraks in Richtung Levelende.



Kine Fisch



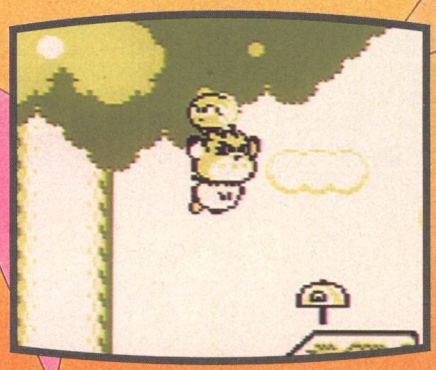
Wenn Kine nicht so schleimig und glitschig wäre, dann könnte Kirby auch auf ihm reiten. Aber zum Glück hat Kine ein großes Maul, das genug Platz für Kirby bietet, der zwischen den Lippen des Fisches sogar noch herausgucken kann. So eine Reise im Fischmaul kann ganz schön aufregend sein, besonders wenn Kirby zuvor einen Feuerhurzel oder einen Elektroschnurzel verschluckt hat. Dann sprühen die Funken aus Kines Maul und die anderen Meeresbewohner staunen nicht schlecht.



Laßt Euch durch Kines dämlichen Gesichtsausdruck nicht beirren. Das ist fischig normal!

Coo Uhu

Der verwaiste und weise Uhu Coo hat einen weißen Bauch und weiß, wie man wer-weiß-wohin fliegen kann. So, nachdem Ihr diesen Satz zehnmal hintereinander sehr schnell fehlerfrei ausgesprochen habt, verraten wir Euch auch, was Coo und Kirby noch so alles können. Wenn Kirby an Coos Krallen hängt, kann er während des Fluges Gegner aufsaugen oder Attacken ausführen. Außerdem ist Coo uhumäßig cool!



ILLUSION of TIME

Rollenspiele und Action-Adventures erfreuen sich hierzulande immer größerer Beliebtheit, besonders wenn sie mit einem deutschen Screentext ausgestattet sind. Letzteres ist für die Softwarehersteller jedoch sehr aufwendig, so daß die wenigsten Spiele dieses Genres den Weg nach Deutschland finden. Wenn dann aber doch ein solches Spiel hier erscheint, dann muß es wohl besonders gut sein. „Illusion Of Time" ist das neueste Produkt der Firma ENIX, die schon für Superspiele wie „Actraiser" verantwortlich war. (cm)

EINE FASZINIERENDE GESCHICHTE

Das Abenteuer, das den Helden und Euch erwartet, steckt voller Mysterien. Zahlreiche Legenden umranken das Geheimnis, welches Will zu ergründen sucht. Umso wichtiger ist es für Euch, die Ihr dem Helden zur Seite steht, daß Ihr jede noch so gering erscheinende Kleinigkeit versteht. Daher wurde „Illusion of Time" mit viel Aufwand mit einem deutschen Bildschirmtext versehen, der ebenfalls zur dichten Atmosphäre dieses Action-Adventures beiträgt.

© 1994 by ENIX

DIE ANTIKE WELTKARTE

„Illusion Of Time" ist ein einzigartiges Abenteuerspiel, das Euch rund um den Globus führt. Ihr besucht das alte Ägypten, geheimnisvolle Inkastädte und die Osterinseln. Ihr merkt schon, zeitlich paßt das alles nicht ganz zusammen, aber so ist das eben in Fantasy-Spielen. Die Zeitreise erwartet Euch.

1 Südkap
2 Edwards Schloß
3 Itory
4 Mondvolk Siedlung
5 Inka Ruinen
6 Diamantenküste
7 Freejia
8 Diamantenminen
9 Neals Labor
10 Nasca
11 Meerespalast
12 Land Mu
13 Engelstadt
14 Watermia
15 Chinesische Mauer
16 Euro
17 Tempelberg
18 Ureinwohnerdorf
19 Angkor Wat
20 Dao
21 Pyramide
22 Turm von Babel

DER WEG DES HELDEN

Held des neuen Action-Adventures für das Super Nintendo ist der junge Will, der mit einigen Freunden auf den Spuren seines verschollenen Vaters ist. Dabei reist er um die halbe Welt, löst geheimnisvolle Rätsel und erforscht unheimliche Verliese. In den Verliesen lauern natürlich wie in jedem Abenteuerspiel fiese Monster, die es zu bekämpfen gilt. Zum Glück ist Will im Besitz übernatürlicher Kräfte und eines geschärften Schwertes. Auch kann sich Will in den furchtlosen Ritter Freedan und das Wasserwesen Shadow verwandeln. Seine Kampfstärke wird wie bei einem Rollenspiel durch Erfahrungspunkte erhöht. Im Verlauf des Spiels muß Will sechs mystische Statuen finden.

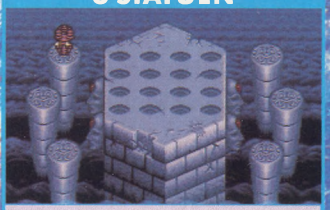
LEVEL UP

Sind alle Monster in einem Sektor besiegt, verbessern sich Wills Eigenschaften.

SPHÄRENPORTAL

Das Portal in eine andere Dimension. Hier wartet Gaia mit wichtigen Hinweisen.

6 STATUEN



Sechs mystische Statuen müssen gefunden werden, um das Chaos aufzuhalten.

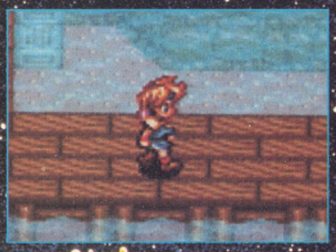
VERWANDLUNG

Bei Gaia kann sich Will in Freedan oder Shadow verwandeln.

WILL IN AKTION

Wenn Ihr den jungen Will durch das aufregendste Abenteuer seines Lebens steuern wollt, solltet Ihr zunächst wissen, was er so alles drauf hat. Am Anfang des Spiels könnt Ihr mit ihm nur durch die Gegend laufen, mit Leuten reden und mit Hilfe seiner übernatürlichen Kräfte große Objekte bewegen. Sehr bald erhält er dann ein Schwert und weitere telekinetische Fähigkeiten (siehe rechts). Außerdem könnt Ihr jeden einzelnen Gegenstand im Spiel genau untersuchen.

LAUFEN



Lauft mit Will herum und erforscht so die Umgebung.

KÄMPFEN

Mit dem Schwert schafft Ihr die Dämonen-kreaturen aus dem Weg.

RENNEN

Zum Glück könnt Ihr mit Will in heiklen Situationen auch rennen.

UNTERSUCHEN

Das A und O, um in diesem Spiel erfolgreich zu sein: Untersucht alles!

Metamorphosen

Alle Jahre wieder tritt der Chaos Komet in die Umlaufbahn der Erde und sorgt für viel Verwirrung. Gaia, die Göttin der Erde, ist die einzige, die Euch helfen kann, gegen die Auswirkungen des Chaos Kometes anzukämpfen. Ihr könnt mit Ihr in Kontakt treten, indem Ihr durch das Sphärenportal schreitet. Mit Gaias Hilfe könnt Ihr Euch etwas später im Spiel in den Ritter Freedan oder das Phantom Shadow verwandeln. Freedan kann mit Feuerbällen schießen, Shadow kann zu Wasser werden.

FREEDAN

Ein tapferer Streiter im Kampf gegen die Dämonen, die die Welt ins Chaos führen wollen.

SHADOW

Shadow kann sich in gefährlichen Situationen im wahrsten Sinne des Wortes verdunnisieren.

DIE HAUPT-

◄ Will

Der Held der Geschichte! Ein siebzehnjähriger Junge, der auf der Suche nach seinem Vater ist, der bei einer Expedition verschollen.

Will besitzt Fähigkeiten, die ihm noch nicht bewußt sind.

◄ Lance

Ein guter Freund von Will, der ebenfalls aus der Stadt Südkap kommt. Lance ist ein romantischer Kerl, der sich im späteren Verlauf des Abenteuers in Lilly verliebt. Eine tragische Liebesaffäre.

Lilly ►

Lilly, ein magisches Feenwesen, kommt Will wie gerufen. Durch ihre Verwandlungsfähigkeit kann sie unbemerkt Ortschaften auskundschaften und Will rechtzeitig vor den Gefahren warnen.

TELEKINETISCHE KRÄFTE

In regelmäßigen Abständen erhält Will von Gaia eine neue Kraft. Zunächst erlernt er den Psycho Dash, um Hindernisse zu beseitigen und Mauern einzurennen. Etwas später wird er mit dem Psycho Slide ausgestattet, der es ihm erlaubt, durch schmale Öffnungen durchzurutschen. Mit dem Psycho Spin kann sich Will schließlich in einen Wirbelsturm verwandeln, Gegner aus dem Weg fegen und Hügel nach oben rennen. Auch die anderen Kämpfer haben besondere Fähigkeiten, die an manchen Stellen im Spiel unverzichtbar sind.

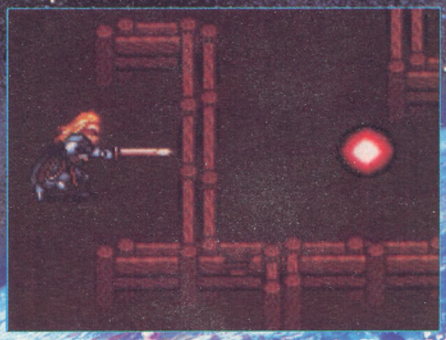
Dunkle Kräfte

Freedan ist ein mächtiger Krieger, dessen Schwert von den Gegnern gefürchtet wird. Spätestens, wenn er gelernt hat, dem Schwert Feuerbälle zu entlocken, werdet Ihr Freedans Kräfte zu schätzen wissen. Nur mit dem Feuerball könnt Ihr Gegner oder Schalter aus der Distanz erwischen. Eine weitere Fähigkeit Freedans ist die „Barrier", eine magische Energiehülle, die vor den meisten Attacken schützt. Außerdem beherrscht Freedan später im Abenteuer die Kunst, ein Erdbeben zu erzeugen, das nicht nur die Erde, sondern vor allem auch die Gegner erzittern läßt.

PSYCHO DASH

Praktisch: Mit dem Psycho Dash werden Hindernisse aus dem Weg geräumt.

FEUERBALL



Mit dem Feuerball kann Freedan auch aus der Distanz die Gegner attackieren.

PERSONEN

Eric ►

Noch ein guter Freund von Will, der sofort dabei ist, wenn es darum geht, Abenteuer zu erleben. Und die wird er mit Will mehr als genug erleben!

◄ Seth

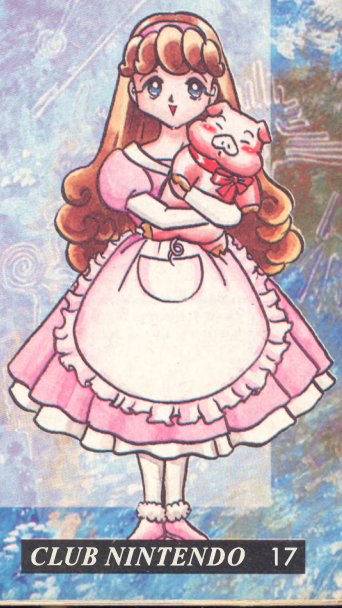
Ein intelligenter Junge, der in der Schule gut aufgepaßt hat. Wenn Ihr etwas über Geschichte wissen wollt, dann fragt Seth.

◄ Neal

Ein typischer Erfinder: Er ist schmuddelig, chaotisch und genial. Eine seiner Erfindungen ist ein primitives Flugzeug, mit dem Ihr später herumfliegen könnt.

Kara ►

Die Prinzessin, die Ihr aus Edwards Schloß befreien müßt, ist anstrengend. Einerseits möchte sie wilde Dinge erleben, auf der anderen Seite ist sie sich für alles viel zu fein.

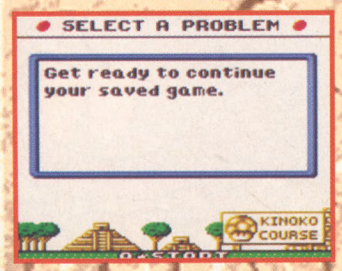


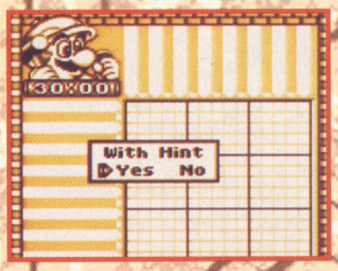
Mario's Picross™*

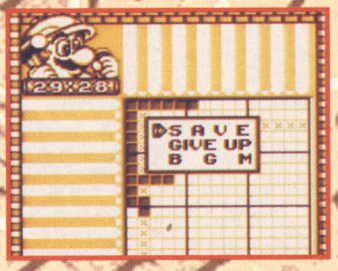
Nachschub für Puzzle-Freaks! Begebt Euch unter die Archäologen und legt die geheimnisvollen Symbole früherer Kulturen frei. Mögt Ihr Kreuzworträtsel? Liebt Ihr Bilderrätsel? Und was haltet Ihr von einer echten Herausforderung? Habt Ihr dreimal mit „Ja" geantwortet, dann solltet Ihr Euch unbedingt mit Mario ins alte Ägypten begeben, Eure grauen Zellen auf Hochtouren bringen und jeden Hammerschlag wohlüberlegt tätigen. (pn)

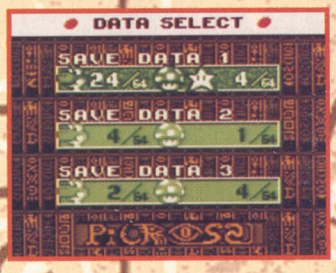
Erst einmal wählen

Bevor Ihr Euch mit Mario zusammen den Kopf zerbrecht angesichts mysteriöser Hieroglyphen, solltet Ihr Euch die zahlreichen Optionen ansehen, die „Mario's Picross" zu bieten hat. Ganz wichtig ist zunächst die Speichermöglichkeit. Schließlich müßt Ihr hunderte von Rätseln lösen und da braucht man schon mal von Zeit zu Zeit eine Pause. Außerdem könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad zunächst bestimmen. Beginnt mit „Easy Picross", um Euch erst einmal an das Spielprinzip zu gewöhnen, bevor Ihr Euch ins wahre „Picross"-Getümmel stürzt, alle 64 Rätsel dort löst, um das nächste Level zu erreichen. Sucht Euch eine von fünf Melodien aus, die Euch bei der Freilegung der Rätsel begleiten, oder entscheidet Euch in aller Stille zu hämmern und zu meißeln.





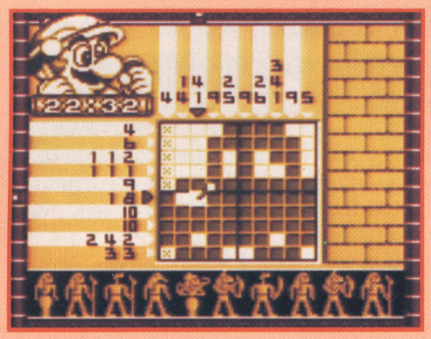


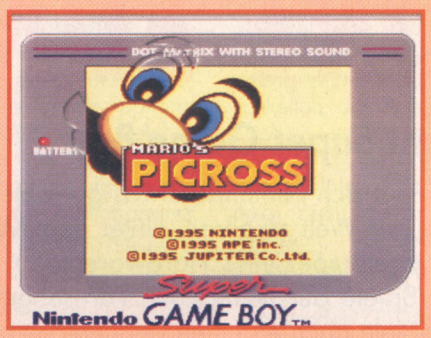


© 1995 Nintendo APE Inc. Jupiter Co. Ltd.

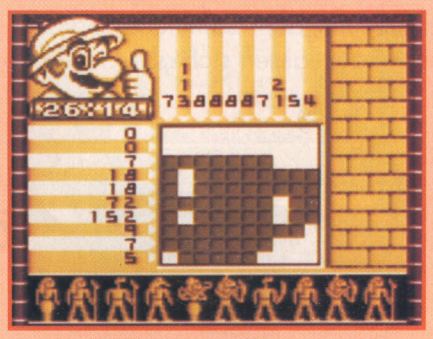
Auf Spurensuche

Ein besonders reizvoller Auftrag flattert Mario eines Tages ins Haus. Er soll sich als Archäologe betätigen. Da läßt sich der abenteuerlustige Klempner natürlich nicht zweimal bitten. Mit Hammer und Meißel, sowie einem steinschlagsicheren Helm macht er sich daran, die geheimnisvollen Steintafeln vorsichtig von Schmutz und Staub zu befreien.





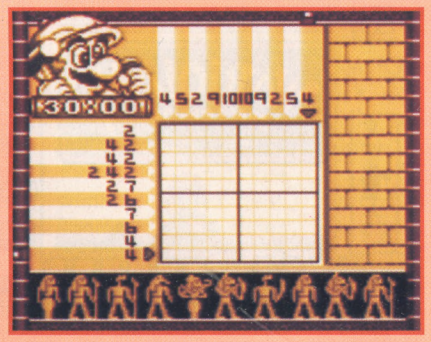
Zum Vorschein kommen die eigenartigsten Symbole. Wer mag sie nur vor langer Zeit kunstvoll hergestellt haben? Eine alte, längst vergessene Kultur? Mario hat da so seine Zweifel, nachdem er bereits die ersten Symbole freigelegt hat. Doch ist es noch zu früh Schlüsse zu ziehen, denn es liegen ja mehr als 250 Steintafeln noch vor ihm!

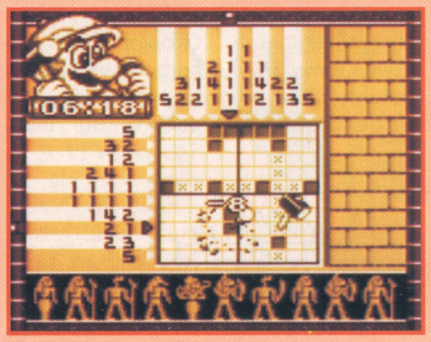


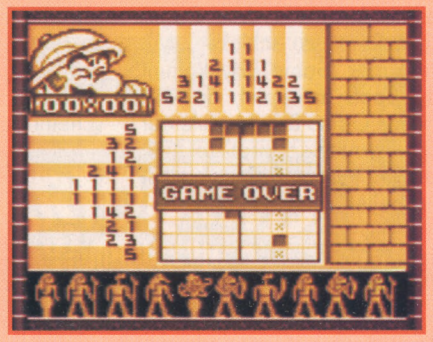
Nicht einfach drauflos hämmern!

Mario ist ja noch ein Neuling in der Archäologen-Branche, doch eines merkt er sehr schnell: Beim Freiklopfen der Steintafeln ist äußerste Vorsicht geboten. Es gibt da ein paar Regeln, die er unbedingt beachten sollte, will er nicht aus der Zunft der Altertumsforscher rausfliegen.

Nachdem erste Untersuchungen bereits vorgenommen wurden, weiß Mario zumindest wieviele Quadrate er in der jeweiligen vertikalen oder horizontalen Reihe freischlagen muß. Haut er aber trotzdem mal daneben, dann werden ihm von der vorgegebenen Zeit (30 Minuten)







wertvolle Minuten abgezogen. Glücklicherweise kann Mario aber auch noch die Hilfe der Computeranalyse in Anspruch nehmen, so daß er wenigstens jeweils eine vertikale und horizontale Reihe schon mal sicher freigelegt bekommt. Hilft auch alles logische Denken nichts, um ein Rätsel zu lösen, dann kann Mario es nochmals probieren. Der Dreck wird dann einfach wieder auf die Tafel drauf-geworfen und Mario hat einen neuen Versuch – so viele, wie er eben braucht. Das beruhigt doch ein wenig, oder?

HAVE MORE FUN!

Doppelter Spielspaß mit dem Super Game Boy

Zum fünften Geburtstag des Game Boys hat sich Nintendo etwas ganz Besonderes einfallen lassen, um die kleinste und erfolgreichste Videospielkonsole der Welt zu ehren. Unter dem Motto „Have more fun!" erscheint in den nächsten Wochen der Super Game Boy, ein spezielles Hardwaremodul für das Super Nintendo Entertainment System, mit dem sämtliche Game Boy Spiele auf heimischen Fernsehgeräten abgespielt werden können. Darüberhinaus lassen sich alte Game Boy Spiele nach eigenem Geschmack mit dem Super Game Boy einfärben.

Eine heiße Kombination: Super Nintendo & Super Game Boy!

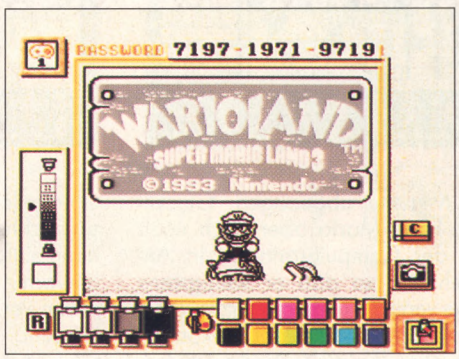
(cm) – Fünf Jahre sind in der schnellebigen Videospiel-Branche eine lange Zeit, trotzdem denkt man bei Nintendo an alles andere, als den Game Boy in Rente zu schicken. Mit dem Super Game Boy kommt mehr Spaß ins Spiel, da vorhandene Game Boy Module auf jedem Fernsehapparat gespielt und von jedem Spieler selbst „bearbeitet" werden können.

Alles ganz einfach

Die Bedienung des Super Game Boys ist kinderleicht, alles was man noch zusätzlich braucht ist ein Super Nintendo Entertainment System, ein tolles Game Boy Spiel und eine Portion Kreativität. Den Super Game Boy steckt man wie ein ganz gewöhnliches Modul in das Super Nintendo Entertainment System, während das Game Boy Modul wiederum in den Super Game Boy gesteckt wird. Auf dem Fernsehbildschirm ist nun das Titelbild des jeweiligen Game Boy Spieles zu sehen, allerdings fünfzigmal größer als auf dem Game Boy. Um den Spielebildschirm erscheint zunächst der Standard-Bilderrahmen mit dem Super Game Boy Logo. Sowohl die Farben im Spiel als auch der Bilderrahmen können in verschiedenen Menüs verändert werden. Um diese Menüs zu aktivieren, genügt ein Druck auf die L- und R-Tasten des Controllers oder auf beide Tasten der Super Nintendo-Mouse. Controller oder Mouse sollten dabei in der zweiten Buchse stecken! Die Möglichkeiten des Super Game Boys sind fast grenzenlos.

Alles in Farbe

Da der Game Boy Bildschirm bekanntlich keine Farben darstellen kann, wurden in der Vergangenheit sämtliche Spiele in vier Graustufen programmiert. Diese Graustufen lassen sich mit dem Super Game Boy einfärben, indem man jeden Grauton durch eine bestimmte Farbe ersetzt. Das ist gar nicht so schwierig, wie es sich anhört, da man im ersten Optionsmenü eine von 32 Farbkombinationen wählen kann, die auf dem Super Game Boy bereits vorhanden sind. Diese Farbkombinationen eignen sich für die meisten Game Boy Spiele und sind sehr augenfreundlich. Wer jedoch mit keiner dieser Farbkombinationen zufrieden ist, kann im vierten Optionsmenü eigene Farben wählen und so ein eigenes, ganz neues Spiel schaffen. Aus dem reichhaltigen Angebot von 364 verschiedenen Farben können vier Stück gewählt werden, um die Graustufen einzufärben. „Have more fun!" bedeutet in diesem Fall nichts anderes, als daß der Super Game Boy Spieler selbst entscheidet, wie er sein Spiel gerne hätte. Sollen Wasserflächen im Spiel blau sein, oder vielleicht doch eher rot... Das Gras, auf dem Mario läuft, könnte auch rosa statt grün sein. Es wäre mühsam, die vielen Möglichkeiten, die es gibt, aufzuzählen, aber



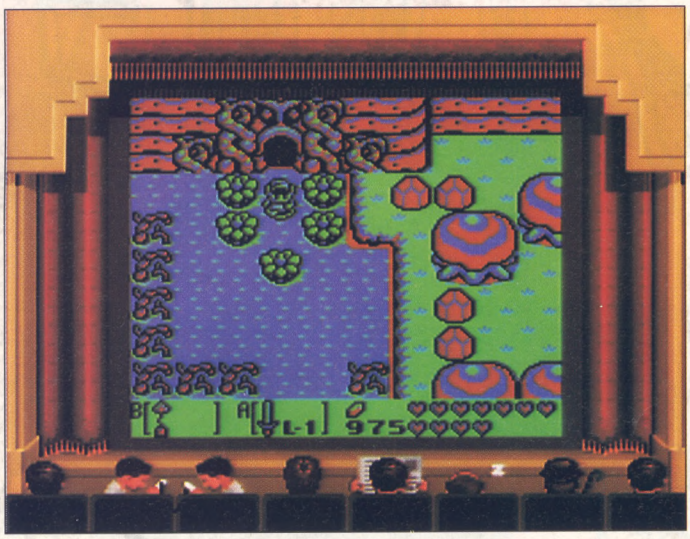
Die Ausgangssituation:
So kennt man Wario auf dem Game Boy.

Wario staunt:
So bunt kann es der Super Game Boy treiben.

eines steht fest: Mit dem Super Game Boy schafft sich jeder sein individuelles Lieblingsspiel. Als Krönung gibt es für jede Farbkombination ein individuelles Passwort. Glaubt man zum Beispiel für das Spiel THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING die optimale Farbkombination herausgefunden zu haben, notiert man sich einfach das Passwort und gibt es beim nächsten Mal gleich ein, um die gewünschten Farben wiederzubekommen. So kann man sich das Einstellen der Farben vor jedem Spiel sparen.

Alles im Buch

Mit dem Super Game Boy gibt es gratis einen 76seitigen Spieleberater, in dem die populärsten Game Boy Spiele für diejenigen, die bisher nur ein Super Nintendo Entertainment System besessen haben, noch einmal vorgestellt werden. Neben vielen Tips & Tricks gibt es auch Vorschläge, wie man die Spiele optimal einfärben kann und welcher Bilderrahmen sich für welches Spiel am besten eignet. Im ersten Teil des Spieleberaters werden die Funktionen des Super Game Boys ausführlich erklärt, damit man gleich loslegen kann.



Demnächst im Kino: Zelda IV und der farbige Schleimsumpf.

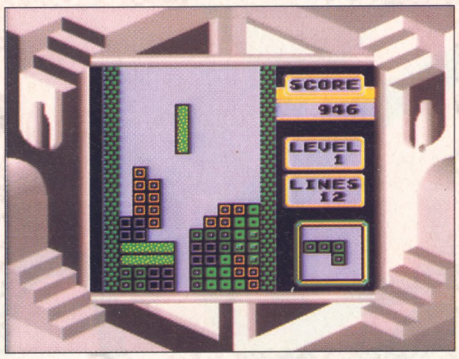
Alles im Rahmen

Um das Spielevergnügen auf dem Super Game Boy perfekt zu machen, gibt es im zweiten Optionsmenü neun verschiedene Bilderrahmen zur Auswahl, die jedem Spiel eine ganz persönliche Note geben und optisch sehr gelungen sind. Jeder dieser Rahmen ist mit einem speziellen Bildschirmschoner ausgestattet, der sich nach ca. fünf Minuten Spielpause aktiviert. Aber auch hier sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt, denn wem keiner der bereits vorhandenen Bilderrahmen gefällt, der zeichnet sich einfach einen eigenen. Im fünften Optionsmenü kommen MARIO PAINT Fans auf ihre Kosten, wenn es darum geht, eigene Rahmen zu zeichnen oder sogar die Spielflächen zu bemalen. Unterschiedlich dicke Stifte und ein besonderer Regenbogen-Radiergummi machen das Malen zur Wonne.

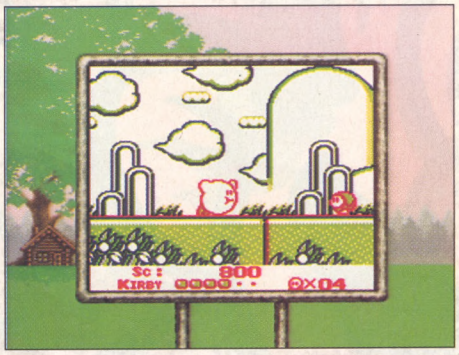
Mehr, mehr, mehr!

Noch mehr? Was die Zukunft des Super Game Boys betrifft, so kann man optimistisch sein, denn neben den Spielen, die derzeit für den Game Boy erhältlich sind, wird es in der Zukunft auch Spiele geben, die speziell auf den Super Game Boy zugeschnitten sind. Zum Beispiel DONKEY KONG: Auf dem Game Boy unterscheidet sich das Spiel in der Optik nicht sonderlich von anderen Game Boy Spielen, auf dem Super Game Boy erleuchtet es jedoch in neuer Farbenpracht. Darüberhinaus wurde dem Spiel noch ein besonderer Bilderrahmen spendiert, den man natürlich nur mit dem Super Game Boy auf dem Fernsehbildschirm bewundern kann.

Für andere Spieleklassiker, die noch in Graustufen programmiert wurden, bedeutet das keine Farbarmut, da jedes Spiel eingefärbt werden kann und so in neuem Glanz erstrahlt. Für den Spieler sind das unbegrenzte Möglichkeiten, das Spiel nach eigenem Wunsch zu verändern. Wer hat noch nicht davon geträumt, SUPER MARIO LAND 1-3, KIRBY'S DREAMLAND oder ZELDA IV – LINK'S AWAKENING farblich so zu gestalten, wie er es möchte? Und wer wollte seine Lieblings-Game Boy Spiele noch nicht daheim auf dem Fernsehapparat spielen? Und alte Spiele werden durch den Super Game Boy ganz schnell wieder jung. Probiert doch mal aus, wie Ihr durch geschickte Farbgestaltung Euren Game Boy Spielen neuen Anreiz verschaffen könnt...



Surreal: Die bizarre Welt der farbigen Tetris-Klötzchen.



Naturalistisch:
Kirby's Abenteuer im farbigen Traumland.

SUPER GAME BOY INFO BOX

- Wird in das Super Nintendo gesteckt.
- Projeziert Game Boy Spiele auf den Fernsehbildschirm.
- Funktioniert mit allen Game Boy Spielen.
- 32 faszinierende Farbkombinationen zum Einfärben alter Game Boy Spiele.
- 9 Bilderrahmen für alle Game Boy Spiele. (Manche Game Boy Spiele bringen eigene Rahmen mit)
- 364 Farben zum eigenen Kombinieren beim Einfärben der Spiele.
- Malprogramm zum Zeichnen neuer Bilderrahmen.

Tiefenpsychologie: Wario und sein farbiges Vorbild.

DIE SENSATION DES JAHRES

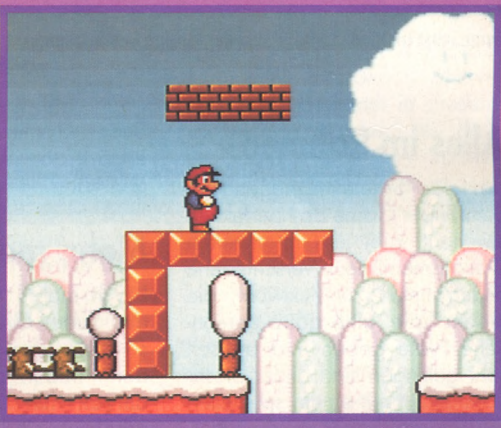
SUPER ALL

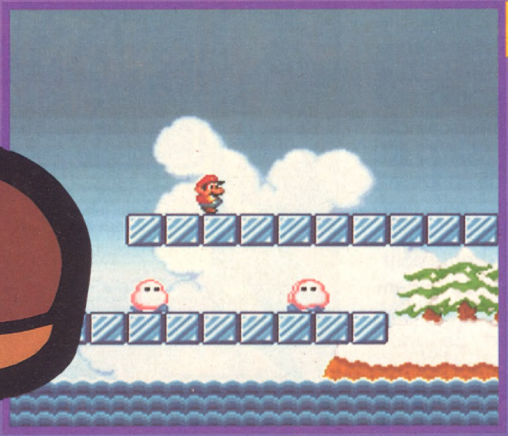
Super Mario '93

SUPER MARIO ALL-STARS , die vollständige Sammlung aller NES SUPER MARIO BROS.-Spiele auf einem einzigen Super Nintendo-Modul läßt die Herzen aller Mario-Fans höher schlagen. Vor allem angesichts der Tatsache, daß sie in den Genuß eines Mario-Abenteuers kommen, das bisher noch nicht inDeutschland zu sehen war - THE LOST LEVELS. (cm)

SUPER MARIO BROS. 1

Das erste Spiel der Super Mario Bros.-Trilogie wurde für SUPER MARIO ALL-STARS nicht nur graphisch und akustisch aufgepeppt, sondern auch geschwindigkeitsmäßig.





SUPER MARIO BROS. 2

Für eine Videospielmesse in Japan wurden alle Hauptfiguren des bereits vorhandenen Spieles DOKI DOKI PANIC durch Figuren aus der Welt von Super Mario ersetzt – die Geburt von SUPER MARIO BROS. 2! Erstmals kann zwischen vier verschiedenen Spielfiguren gewählt werden: Mario, Luigi, Toadstool und Toad. Alle vier Hauptpersonen haben verschiedene Fähigkeiten, von der Geschwindigkeit bis zur Sprungkraft. Einzigartig ist SUPER MARIO BROS. 2 auch deshalb, weil statt mit Feuerbällen, diesmal mit Wurzeln oder Gegnern geworfen wird.

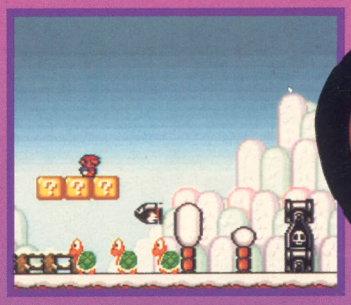
© 1993 Nintendo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

R MARIO STARS™

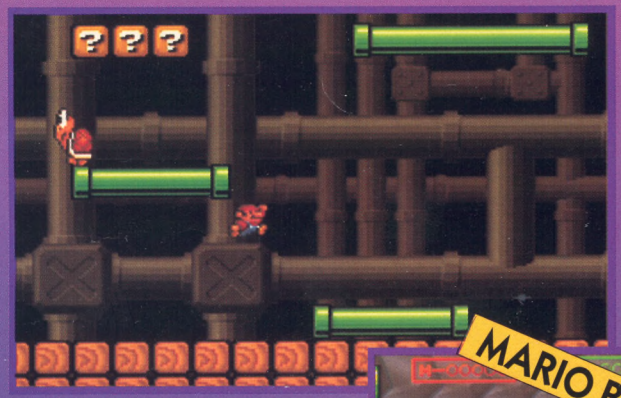
SMB – THE LOST LEVELS

Durch SUPER MARIO ALL-STARS kommen wir in den Genuß der LOST LEVELS, die in Japan der offizielle zweite Teil der Super Mario-Serie sind. Auf der nächsten Doppelseite gibt es einen Vorgeschmack auf das, was Euch in diesem Spiel erwartet... Neue Welten, neue Gefahren, neue Warpzonen usw.



SUPER MARIO BROS. 3 & MARIO BROS.

Natürlich darf SUPER MARIO BROS. 3, das erfolgreichste NES-Spiel aller Zeiten, in keiner Mario-Sammlung fehlen. Als besonderes Bonbon haben die Programmierer dem Spiel noch den Klassiker MARIO BROS. beigefügt, den man im Optionsmenü (Battle Mode) direkt anwählen kann. Beide Spiele, SUPER MARIO BROS. 3 & MARIO BROS., sind einer kleinen Schönheitsoperation unterzogen worden. Mit nagelneuer 16-Bit Graphik, phantastischem Stereo-Sound und neuen Features (Super-Pilz bei MARIO BROS.) merkt man den beiden Klassikern ihr Alter nicht an. Durch die neue Speicherfunktion können jetzt auch Nicht-Profis früher oder später einen Blick auf die witzigen Finale der einzelnen Spiele werfen.

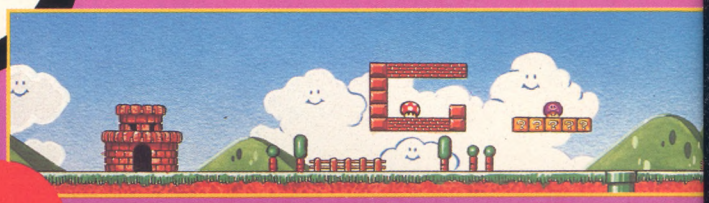


Im „Battle Mode" könnt Ihr den NES-Klassiker MARIO BROS. in einem neuen Gewand mit veränderten Features sehen. Sämtliche Gegner, Box- und Tritt-Techniken wurden neu programmiert.

SUPER MARIO

LOST LEVELS 1-1

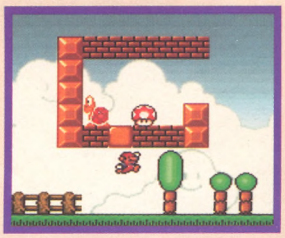
Die LOST LEVELS erinnern sehr stark an SUPER MARIO BROS. 1, sind aber wesentlich schwieriger. Schon in Welt 1-1 ist es eine echte Herausforderung, den Pilz zu bekommen, um aus Mario einen Super Mario zu machen.

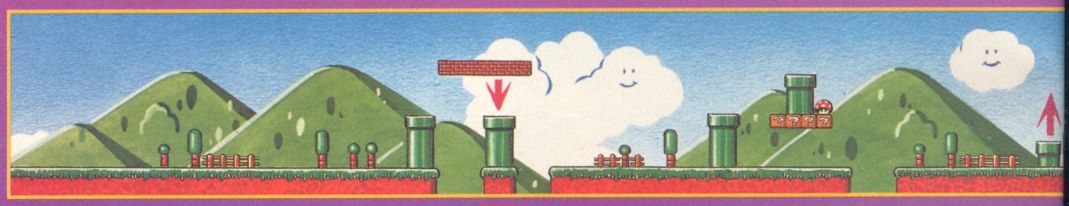


START ▶ 1 2

1 – Ey, Super!

Der erste Super-Pilz ist leider nicht so einfach zu bekommen. Schlagt von unten gegen die Steinblöcke, um den Pilz aus seinem Gefängnis zu befreien. Guten Appetit!

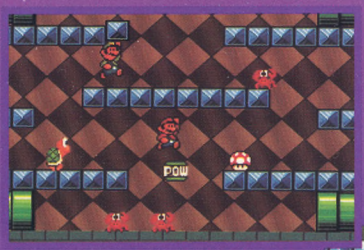




4

MARIO BROS. – DER KLASSIKER

Was tun, wenn es in der Kanalisation von Koopa Troopas, Buu-Huus, Feuerkrabben und mutierten Schmeißfliegen wimmelt? Kein Problem! Die beiden Superklempner Mario und Luigi haben da eine einzigartige Methode entwickelt, das lästige Viehzeug zu vertreiben. Von unten an die Plattform schlagen, wenn das Tier direkt über einem der Klempner ist. Liegt es dann auf dem Rücken, einfach wegkicken!



MARIO BROS. für zwei Spieler gleichzeitig. Ein Riesenspaß!

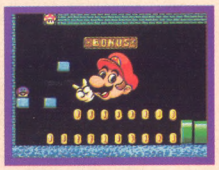
MARIO BROS. mit verbesserter Graphik und neuem Sound!

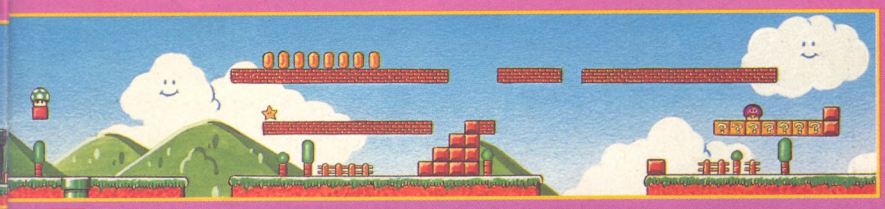
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ALL STARS™

4 – Münzen, Münzen, Münzen

Das grinsende Mario-Konterfei verrät Euch, daß Ihr in einem ganz besonderen Raum gelandet seid. Außer Münzen gibt es in diesem Raum noch etwas, das Super Mario sehr gut gebrauchen kann.

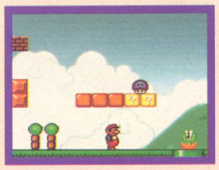




3

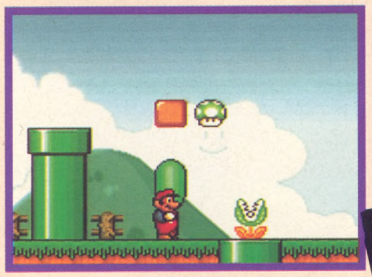
2 – Der Mini-Pilz

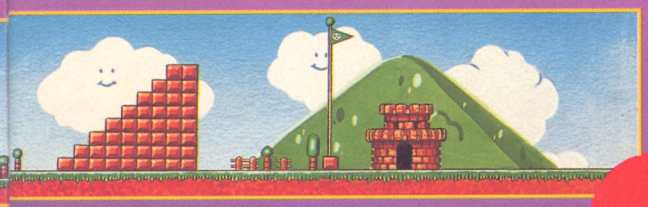
Kommt Super Mario mit dem Mini-Pilz in Berührung, wird er augenblicklich wieder klein und unscheinbar. Ist er bereits klein, wenn er den Pilz berührt, verliert er ein Leben.



3 – Bonusleben

Der unsichtbare Block, wird erst sichtbar, wenn Mario dagegenspringt. Als Belohnung gibt es einen 1-Up Pilz.





ENDE ▶

Einige Gegner aus MARIO BROS.: Koopa Troopas – Bei der ersten Bodenerschütterung liegen sie auf dem Rückenpanzer. Dann einfach wegkicken, oder den Panzer in die Hand nehmen und wegwerfen. Mutierte Schmeißfliegen – Können nur umgeworfen werden, wenn sie gerade mit dem Boden in Berührung sind. Feuerkrabben – Zweimalige Bodenerschütterung, um sie flachzulegen. Dann schnell aus dem Bild treten. Buu Huus – Schnell abhauen, wenn sie am rechten oder linken Bildschirmrand erscheinen.

Super-Pilz

Goldmünze

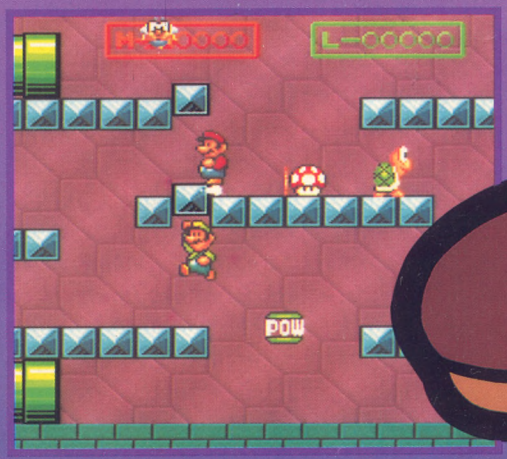
Koopa Troopa

Feuerkrabbe

Schmeißfliege

Buu Huu

Koopa Panzer



SECRET of MANA

ZAUBERHAFTE MÄRCHENWELT

Wenn es um Action-Adventures ging, führte lange Zeit kein Weg an einem Spiel aus der erfolgreichen ZELDA-Serie vorbei. Doch die Zeiten ändern sich, und neue Abenteuerhelden versuchen, Link vom Thron zu stoßen ... Nach dem Riesenerfolg des Game Boy-Moduls MYSTIC QUEST versuchte sich der japanische Rollenspiel-Hersteller Square ein zweites Mal an einem Action-Adventure, diesmal für das Super Nintendo. Auf Anhieb eroberte SECRET OF MANA die Spielerherzen in aller Welt. Damit das Abenteuer mit ungetrübtem Spielspaß ablaufen kann, wurde SECRET OF MANA vollständig mit deutschem Bildschirmtext ausgestattet. (cm)

DAS GEHEIMNIS DER MANA ENERGIE

Die Geschichte von SECRET OF MANA spielt in einer Welt, die mit unserer viel Ähnlichkeit hat, aber doch ganz anders ist. Neben Menschen, Tieren und Pflanzen gibt es vieles in dieser Welt, das wir nur aus Märchenbüchern kennen. Fantastische Wesen, sprechende Tiere, fliegende Drachen, bösartige Monster, Hexen, Zauberer,

Feen und vieles mehr. Das Zentrum dieser zauberhaften Wunderwelt ist der Mana Baum, der alle Lebewesen mit magischer Energie versorgt. Frieden und Harmonie herrschen in der Welt von SECRET OF MANA ... – Doch eines Tages ziehen unheilvolle Wolken über das Paradies, eine uralte Prophezeiung scheint sich zu erfüllen. Dunkle

Mächte bedrohen den Mana Baum und entziehen ihm seine Energie. Zur gleichen Zeit entdeckt ein junger Mann ein Schwert, das in einem Stein steckt. Er zieht es heraus und spürt plötzlich, wie eine fremde Kraft seinen Körper durchfließt. Er hält das Mana Schwert in den Händen, er ist der Mana Held.

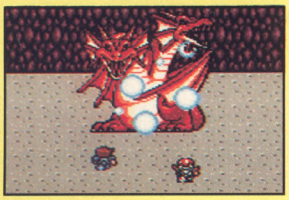
© 1993 Square Co., Ltd.

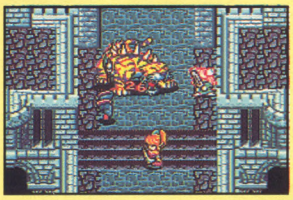
ACHT ZUTATEN FÜR EIN SUPERSPIEL

Mit SECRET OF MANA ist Square ein wundervolles Spiel gelungen, das mit Recht zu einem der Spiele-Highlights für das Super Nintendo zählt. Will man SECRET OF MANA irgendeiner Spielegattung zuordnen, bekommt man Probleme, da das Spiel eine neuartige Mischung aus Action-Adventure (wie die ZELDA-Spiele beispielsweise oder STARTROPICS) und Rollenspiel (z.B. MYSTIC QUEST LEGEND) ist. Die farbenfrohe Grafik, der esoterische Soundtrack, die geniale Steuerung und nicht zuletzt die kniffligen Rätsel garantieren wochenlangen Spielspaß – laut Programmierer braucht ein durchschnittlicher Spieler mindestens 80 Stunden reine Spielzeit.

1 Das zweite Rollenspiel

Nach dem 4-MBit Einsteiger-Rollenspiel MYSTIC QUEST LEGEND geht es nun ans Eingemachte. 16-MBit-Power.





2 Deutscher Screentext

SECRET OF MANA ist kein Spiel für scheue Menschen, denn Ihr müßt mit jedem reden, der Euch über den Weg läuft. Nur so könnt Ihr dem Geheimnis des Manas auf die Spur kommen. Mit großer Sorgfalt wurde das Spiel mit einem deutschen Bildschirmtext ausgestattet, damit Ihr nicht mit einem Wörterbuch in der einen Hand und dem Controller in der anderen das Abenteuer bestreiten müßt. Ihr werdet nämlich beide Hände brauchen, wenn Ihr das Böse auf immer und ewig verbannen wollt.

3 3-Spieler-Action

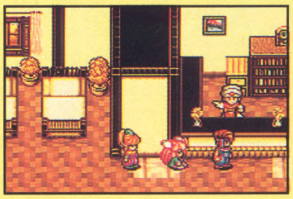
Spielt Ihr SECRET OF MANA alleine, steuert der Computer alle anderen Figuren automatisch. Mit einem 5-Spieler-Adapter könnt Ihr aber auch zu dritt spielen, was riesengroßen Spaß macht.

4 Augen- und Ohrenschmaus

Die fantastischen Musikstücke und die Grafik lassen Euch schnell vergessen, daß dies „nur" ein Videospiel ist.

5 Die 16-MBit Dimension

SECRET OF MANA ist eines der umfangreichsten Action-Adventures, das es für das Super Nintendo gibt.



6 Innovative Menüs

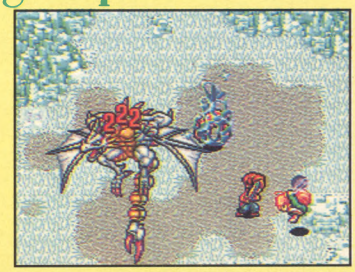
Für die Bedienung des Spieles haben die Programmierer von Square die komfortablen Ring-Menüs erfunden.

7 Waffen & Zaubersprüche

SECRET OF MANA bietet eine seltene Vielfalt an Waffen und Zaubersprüchen! Das gab es noch nie!

8 Wochenlanger Spaß

Wem MYSTIC QUEST LEGEND zu leicht war, der wird SECRET OF MANA lieben. Selbst Profis können das Spiel nicht an einem Tag enträtseln. Zum Glück ist dem Spiel ein 72-seitiger Spieleberater beigelegt.

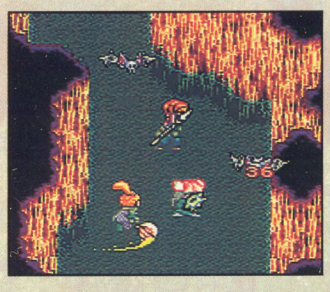


WELT VOLLER ZAUBER

Ihr beginnt das Abenteuer am Fluß in der Nähe des Quelldorfs, nicht weit entfernt vom geheimnisvollen Elfenteich. Eine ganze Weile werdet Ihr auch in dieser Gegend bleiben, denn es gibt noch viele Orte, die erkundet werden müssen. Im späteren Verlauf des Spiels gesellt sich dann Lufti zu Euch, ein fliegender Mana Drache. Mit ihm zusammen könnt Ihr die gesamte Welt von SECRET OF MANA erkunden. Ein besonderer Höhepunkt ist der Besuch auf der Weihnachtsinsel, wo der Weihnachtsmann lebt.

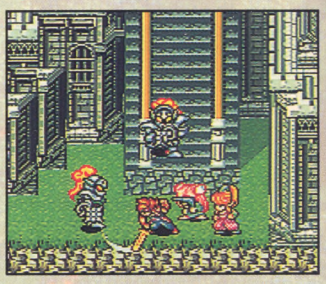
1 Der Elfenteich

Nachdem Ihr aus dem Quelldorf verbannt worden seid, besucht Ihr Aquaria im Wasserpalast. Sie schickt Euch zum Elfenteich, wo sich der Eingang zu der Zwergenhöhle befindet. Auch später müßt Ihr immer wieder mal zum Elfenteich gehen, da Ihr von hier aus die wichtigsten Orte auf dem Festland erreichen könnt.



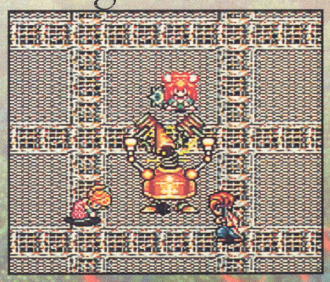
2 Nord- und Südstadt

Das Hauptquartier der Rebellen, die im Untergrund gegen das dunkle Imperium kämpfen, befindet sich irgendwo zwischen der Nord- und der Südstadt. Auch gibt es hier gute Geschäfte, in denen Ihr besondere Waffen und Ausrüstungsgegenstände kaufen könnt. Ein Besuch in dieser Gegend lohnt sich also!



3 Die Dämonenfestung

Die Legende erzählt von einem versunkenem Kontinent. Er liegt seit Jahrhunderten unter Wasser und wird an dem Tag auftauchen, an dem das Imperium im Besitz aller magischen Mana Samen ist. Dieser Tag ist nun gekommen und mit dem Kontinent erhebt sich auch die Dämonenfestung.

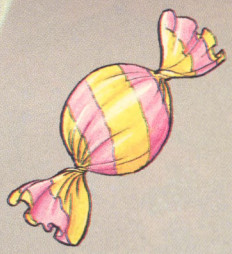


4 Der Nebelvulkan

Das magische Zentrum der Welt von SECRET OF MANA ist der Nebelvulkan. Längst erloschen liegt er ständig unter einer dichten Nebelwolke. In diesem tropischen Klima wächst der Mana Baum, mit dem es eine ganz besondere Bewandtnis hat, von der Ihr aber erst viel später im Spiel etwas erfahrt.

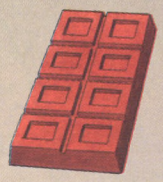
SONDERANGEBOTE

Auf Eurer Reise durch die Welt von SECRET OF MANA werdet Ihr immer wieder auf Niko treffen, der Euch nützliche Dinge verkaufen möchte. Aber Vorsicht, Niko gehört nicht ohne Grund zur Gattung der Wucherkater...



Bonbon

Der Bonbon füllt einen kleinen Teil der verlorenen Lebensenergie wieder auf.



Schokolade

Die Schokolade füllt einen großen Teil der verlorenen Lebensenergie wieder auf.

Honig

Der süße Honig der Dornenwespen füllt die gesamte Lebensenergie wieder auf.

Heilkräuter

Wenn Ihr vergiftet wurdet, solltet Ihr ein paar von den bitteren Heilkräutern essen.

Walnuß

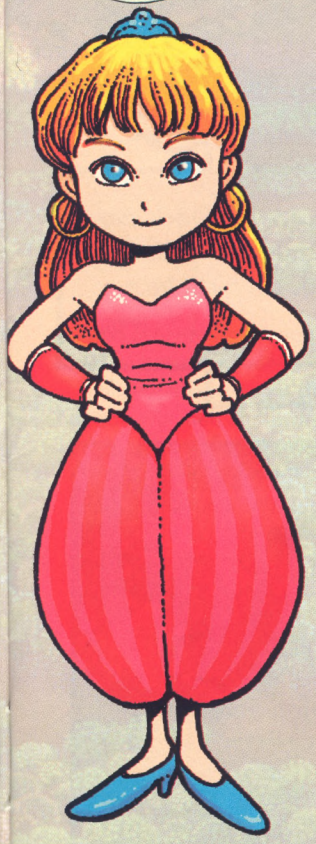
Sie gibt der Prinzessin oder dem Kobold-Mädchen die Magiepunkte zurück.

Lebenswasser

Falls eine Eurer Kameradinnen stirbt, kann sie damit wiederbelebt werden.

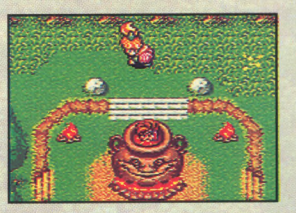
EURE KAMERADEN

SECRET OF MANA wäre kein Rollenspiel, wenn Ihr nicht die Möglichkeit hättet, verschiedene „Rollen" zu übernehmen. Zwei Kameradinnen gesellen sich im Verlauf des Abenteuers zu Euch, Ihr könnt jede beliebige Figur selbst steuern. Zusammen ergibt das eine „Party" von drei Personen.



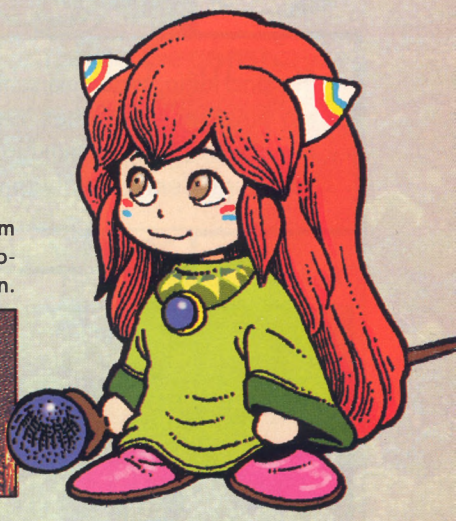
Das Mädchen

Die Beherrscherin mächtiger Zauber aus Pandoria schließt sich der Party an, weil sie ihren geliebten Hagen sucht.



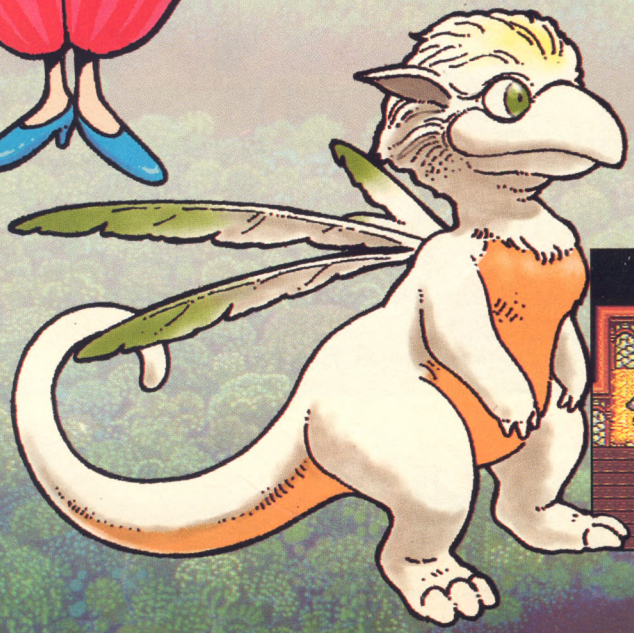
Die Koboldin

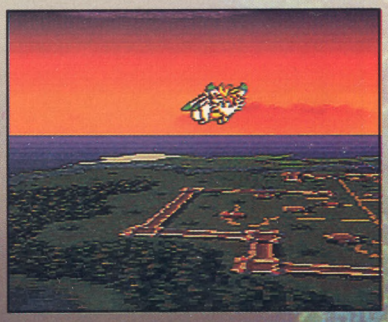
Das Kobold-Mädchen aus dem Zwergendorf ist eine gute Kämpferin und noch bessere Zauberin.



Der Fliegende Drache

König Pfifferling aus dem Trüffeldorf hat ein ganz besonderes Geschenk für Euch, Lufti, den fliegenden Mana Drachen. Auf Luftis Rücken werdet Ihr die ganze Welt von SECRET OF MANA erkunden können, geheimnisvolle Inseln erreichen und die fliegende Mana Festung erobern. Lufti läßt sich an fast jeder Stelle im Spiel mit einer speziellen Blechtrommel rufen.



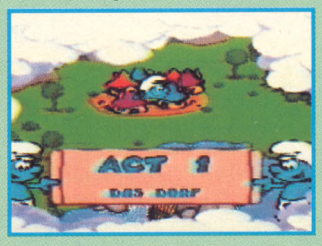


DIE SCHLÜMPFE

Sie sind klein, blau und schlau. In ihrem Dorf gibt es nur ein einziges weibliches Wesen und dennoch schlumpfen alle fröhlich vor sich hin. Sie sind immer fröhlich und vergnügt, denn sie zahlen weder Steuern noch Rentenversicherung. Sie sind ... DIE SCHLÜMPFE! Doch die Idylle trügt! Die freundlichen Wesen müssen immer auf der Hut sein vor Gurgelhals und Co. Ein nicht immer schlumpfiges Vergnügen! (mm)

Fehlende Zutaten!

Gurgelhals, Amateurzauberer und Hobbykoch, plant ein Festessen. Diesmal soll es ein Schlumpfauflauf mit Pommes und Ketchup sein. Die Zutaten hat er schon besorgt, nur mit den Schlümpfen hapert es noch ein wenig. Er hat nämlich erst ganze vier fangen können. Doch wie er diese Zwerge kennt, sind sie sicher schon auf dem Weg, um ihre Freunde zu befreien und dann wird er sie alle kriegen. Doch weit gefehlt, Papa Schlumpf hat nur Hefti, den Muskelschlumpf mit der Aufgabe betraut, die Gefangenen zu befreien ...



© Infogrames 1994, © Peyo 1994. Licensed through I.M.P.S. (Brussels)

Die Schlümpfe

Im Schlumpfdorf leben genau 100 Schlümpfe. Die Fläche des Dorfes beschränkt sich auf rund einen Quadratmeter. Jeder Schlumpf erfüllt eine bestimmte Aufgabe. Einige sind für Forschung und Technik zuständig, andere für die Umwelt und wieder andere für Finanzen oder Verkehr. Staatsform ist die patriarchische Monarchie, Staatsoberhaupt ist Papa Schlumpf.

Schlaubi

Einer der gefangenen Schlümpfe, den die anderen wohl weniger vermissen werden, denn nicht selten hat er eine ziemlich große Klappe und weiß immer alles besser.

Schlumpfine

Sie ist der einzig weibliche Schlumpf im Dorf. Auch sie wurde von Gurgelhals geschlumpfnappt und befindet sich nun in seiner Gewalt. Nun hofft sie auf Hilfe.

Papa Schlumpf

Der Dorfälteste. Er trifft die Entscheidungen im Schlumpfdorf und ist für die innere Sicherheit zuständig. Außerdem ist er der einzige mit Bart.

Gurgelhals

Ein mieser Typ, der sich für einen Zauberer hält. Er wohnt mit seiner Katze Azrael jenseits des Waldes, in dem das Schlumpfdorf liegt. Er ist ein schlechter Koch.

Schlumpf – In geheimer Mission!

Papa Schlumpf hat lange und sorgfältig überlegt, wen er mit der Aufgabe betrauen sollte, die gefangenen Schlümpfe zu befreien. Schließlich kam er zu dem Schluß, daß nur ein Schlumpf dafür in Frage kommen kann: Hefti, der Muskelschlumpf. Und so macht sich Hefti denn auf den Weg, seine Kameraden aus dem Kochtopf des grausamen Gurgelhals zu befreien. In den meisten der Stages muß Hefti einfach nur den vielen Fallen ausweichen, die auf ihn lauern. Manchmal jedoch bedarf es etwas mehr Geschick. Dann zum Beispiel, wenn Hefti auf Enten reiten muß oder auf Loren durch eine dunkle Höhle rast.

Schlumpfige Gegenstände

Auf seiner langen und schlumpfigen Reise durch den Wald findet Hefti den einen oder anderen Gegenstand, der ihm später nützlich sein könnte.

Pilze

Hinter den Pilzen kann sich ein Bonus verstecken. Um ihn sichtbar zu machen, müßt Ihr auf den Pilz springen.

Himbeeren

Jede gesammelte Himbeere ist einen Lebenspunkt wert. Sammelt also alle.

Siebenwurzblatt

Für jeweils 25 eingesammelte Siebenwurzblätter erhaltet Ihr ein Extraleben.

Schlumpfpuppe

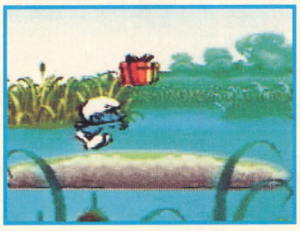
Für jede eingesammelte Schlumpfpuppe erhaltet Ihr ein Extraleben.

Die Sterne

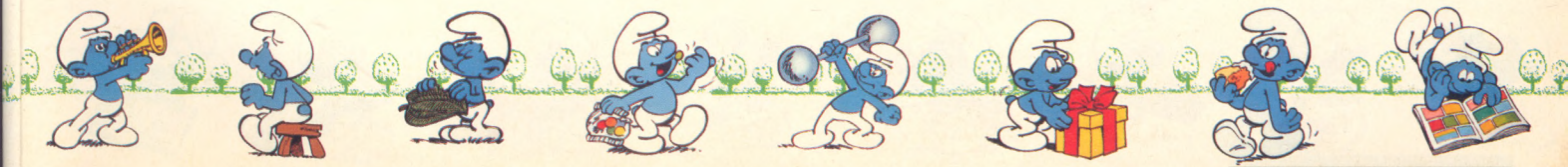
Habt Ihr 25 Sterne gesammelt, könnt Ihr ein Bonuslevel entdecken.

Hier sehen wir einen hüpfenden Schlumpf. Je länger man den Sprung-Knopf drückt, desto höher springt er.

Nun rennt der Schlumpf schneller. Das macht er nur, wenn man auf den B-Knopf drückt.



In einigen Stages kann der Schlumpf auch diese Box benutzen. Stellt er sie ab, explodiert sie nach einiger Zeit.



Akt 1: Das Dorf

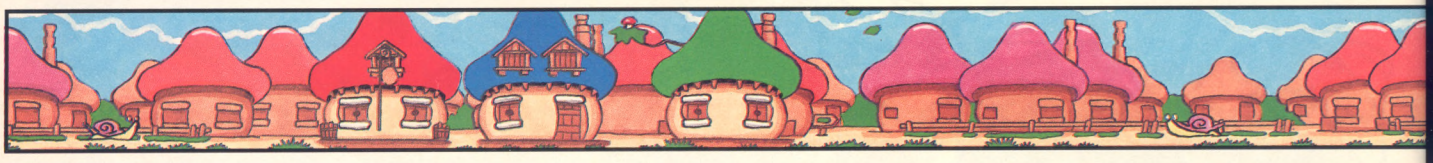
Im ersten Level des Spiels erhaltet Ihr einen Eindruck von dem Schlumpfdorf. Wundert Euch nicht, daß alle Häuser im Dorf gleich aussehen, es gibt dort nur einen Architekten. Außerdem sind überall Pfützen, weil die Kanalisation nicht so richtig funktioniert. Hefti sollte sich genau umschauen und keinen Bonus auslassen.

❶ Ekelhafte Pfützen

Meine Güte, überall im Dorf sind Pfützen. Hefti sollte sie umgehen, um nicht Energie zu verlieren. Entweder, indem er die Pfützen überspringt oder, indem er auf die Dächer ausweicht.

Start

A



Akt 2: Der Wald

Hefti hat das Dorf verlassen und kommt nun in den Wald. Hier gibt es schon viel mehr Gefahren, als im heimischen Dorf. Überall kriechen häßliche, dämliche Waldtiere herum, an denen Hefti sich böse verletzen kann. Kein Wunder also, daß er ziemlich sauer auf die Mistviecher reagiert und einem nach dem anderen den Hals umdreht.

❶ Erste Gegner

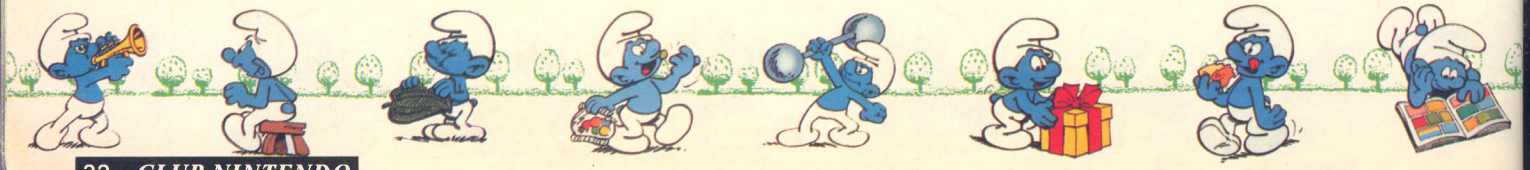
Von dieser Stage an, wird Hefti nicht mehr alleine durch die Gegend laufen müssen. Er bekommt Gesellschaft von einer ganzen Menge Gegner. Er sollte mit ihnen umgehen wie immer – einfach draufspringen.

❷ Geheime Eingänge

Im Wald findet sich in alten Baumstümpfen so manches Versteck. In einigen Fällen lohnt es sich, der Sache nachzugehen, denn oft verbergen sich Bonusgegenstände in den alten Bäumen. Manchmal jedoch lauert auch ein Gegner unter der Erde und wartet nur darauf, daß sich ein harmloses Opfer unter den Baum verirrt.

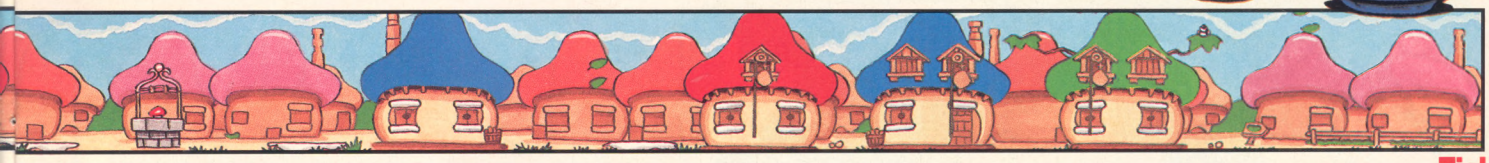
A

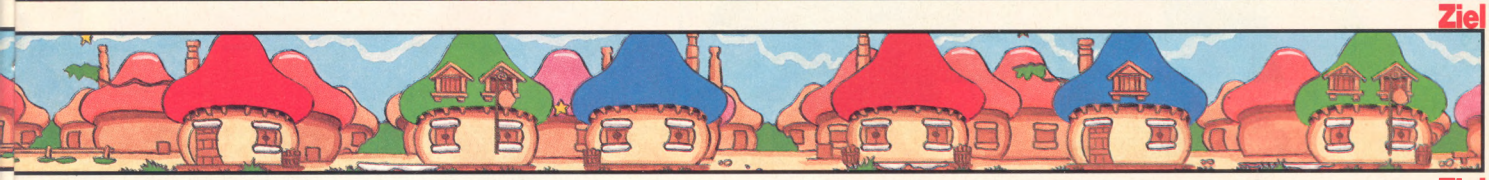
B



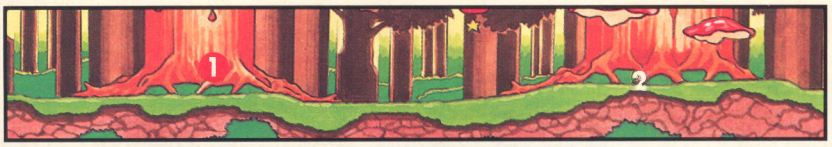
2 Durch die Tür aufs Dach

Durch einige der Haustüren im Dorf gelangt Hefti auf die jeweiligen Dächer der Häuser. Auf diese Weise kann er nicht nur die Pfützen umgehen, sondern auch die Gegenstände auf dem Dach aufsammeln.





Start

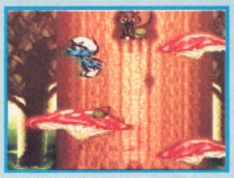


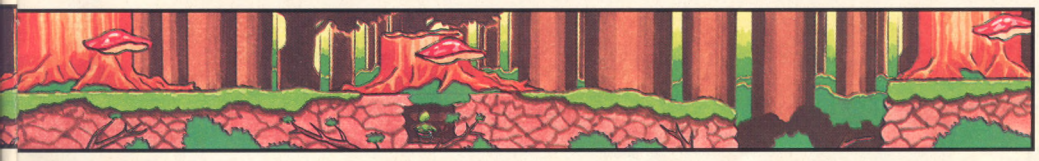
3 Ritt auf dem Blatt

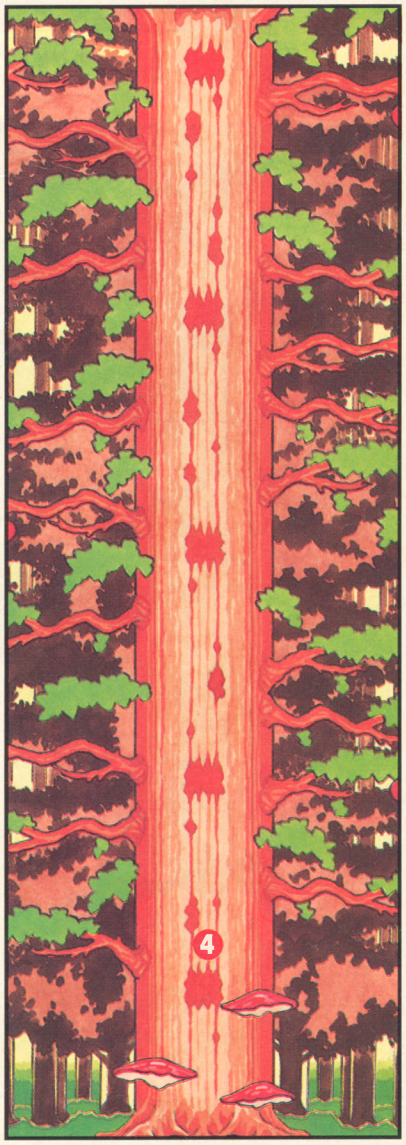
Im Wald befinden sich einige gefährliche Abgründe, die unserem Schlumpf leicht zum Verhängnis werden können, wenn er seine Sprungkraft überschätzt. Deshalb sollte er auf Nummer Sicher gehen und auf eines der Blätter springen, das von oben langsam herunterschwebt. Auf diese Weise kann er sicher auf die andere Seite des Abgrundes gelangen.

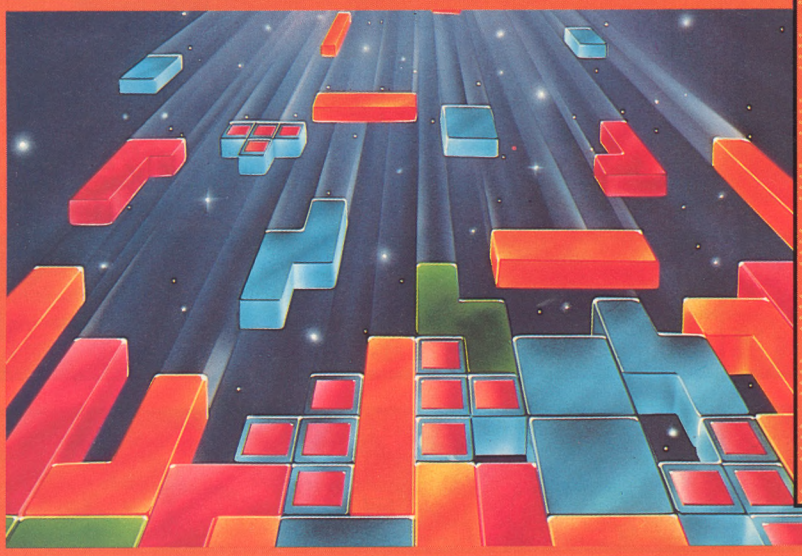
4 Blätter und Baumpilze

Auch an dieser Stelle helfen die Blätter, die von oben heruntergeschwebt kommen, weiter, denn nicht immer befindet sich ein nützlicher Baumpilz in der Nähe, der den Aufstieg erleichtert. So muß Hefti also sein ganzes Können aufbieten und sein Geschick beweisen, um das richtige Blatt abzuwarten, das ihn weiter in Richtung Baumkrone bringt.





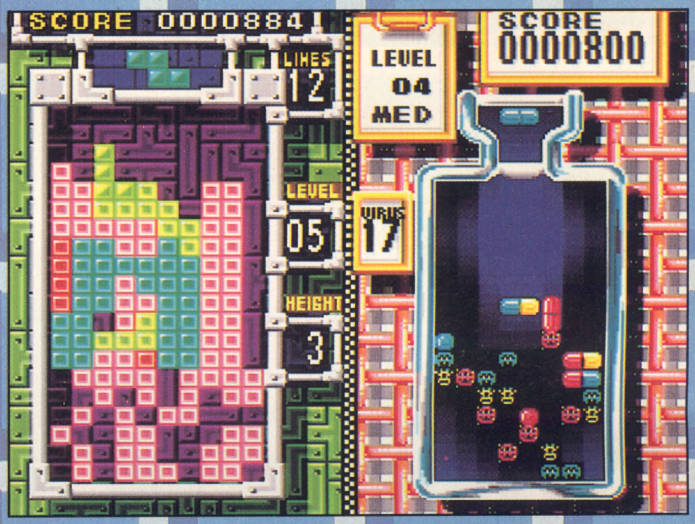




TETRI

KNOBEL-POWER-SUPER-DOPPELPACK!

Für unzählige Knobel-Fans waren „Tetris" oder „Dr. Mario" Grund genug, dem NES oder Game Boy keine Ruhe mehr zu gönnen. Junge und alte Videospielfans jagen seitdem den High Scores hinterher, denn in diesen beiden Strategie- und Knobelklassikern sind Spannung, Spiel und Spaß genial und doch so einfach vereint. Egal, wie oft man sich den Spielen zuwendet, sie scheinen nie an Attraktivität zu verlieren. Die Puzzle-Herausforderung begeistert den 40jährigen Manager genauso wie den 10jährigen Schüler. Und immer wieder bedauerten Super Nintendo-Besitzer, daß ihnen diese beiden Superspiele vorenthalten wurden. Doch damit hat es jetzt ein Ende. Grafisch und soundmäßig aufgepeppt, präsentiert Nintendo „Tetris" und „Dr. Mario" für die 16-Bit-Konsole auf einer Spielkassette mit spannenden neuen Spielmöglichkeiten. (ak)

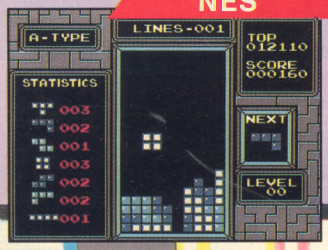


Die Geschichte von Tetris & Dr. Mario

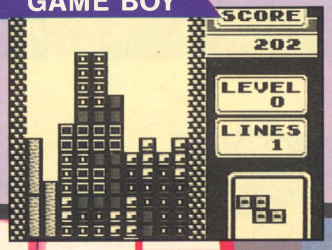
Vor unzähligen Computer- und Videospielgenerationen ertüftelte man in der Sowjetunion ein Spielprinzip, das wie ein Lauffeuer um den Erdball zog und alle Spielerherzen rettungslos entfachte. Kaum ein Computer- oder Videospielsystem konnte sich dem Sog der neuen Spielidee entziehen. Die Rede ist von dem Spiel „Tetris", und wer es nicht kennt, muß die letzten 10 Jahre auf einem anderen Planeten verbracht haben. „Tetris" diente fortan als unerschöpfliche Inspirationsquelle für neue Geschicklichkeitsspiele. Exklusiv für Nintendo-Fans folgte „Dr. Mario" auf den Spuren des Tetris-Fiebers und erfreute mit genialen Neuerungen.

TETRIS

NES

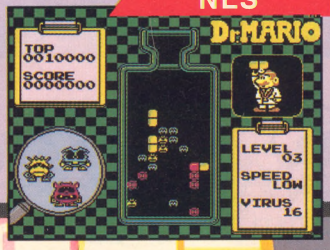


GAME BOY

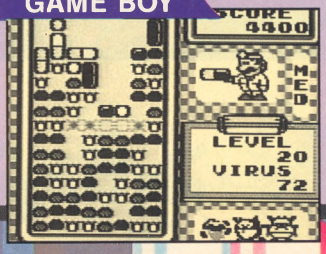


DR. MARIO

NES



GAME BOY



TM and ® are trademarks of Nintendo of America Inc. 1990, 1994 Nintendo of America Inc. and © 1987 Elorg. Tetris Licensed to Nintendo. © 1989 Nintendo. Original concept, design and program by Alexey Pazhitnov.

S & DR. MARIO

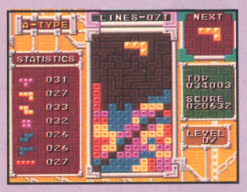
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

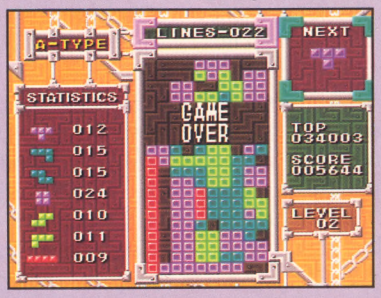
SPIELSPASS HOCH 2!

Die Kombination zweier so erfolgreicher Spiele wie „Dr. Mario" und „Tetris" auf einem Spielmodul bietet nicht nur zweifachen Spielspaß, sondern mehr. Die verblüffenden Grafik- und Soundeffekte der 16-Bit-Version sind für sich alleine genommen schon eine neue Spieldimension. Als herausragende Besonderheiten gegenüber den Einzelspielen sind folgende Punkte zu nennen: 1. Man kann „Dr. Mario" und „Tetris" im 2-Spieler-Modus gegen einen Freund oder gegen den Computer spielen. 2. Im Modus Mixed-Match kann man gegen einen Mitspieler um die höchste Punktzahl spielen, wobei jeder abwechselnd nacheinander eine Runde „Tetris B-Type", „Dr. Mario" und „Tetris A-Type" spielt. Nach einem vorher festgelegten Zeitlimit wird das Spiel abgebrochen – Sieger ist, wer dann die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat. „Tetris & Dr. Mario" führt zwei Spielklassiker stilvoll in die Zukunft!

TETRIS

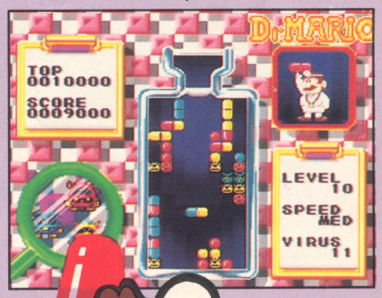
Das Spielprinzip in Tetris ist einfach, aber genial: Herunterfallende Blöcke müssen auf dem Weg nach unten durch Drehen und Schieben so angeordnet werden, daß sie eine durchgehende waagerechte Linie bilden. Ist eine Linie geschlossen, verschwindet sie und macht Platz für neue Klötze.





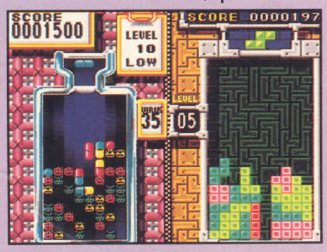
DR. MARIO

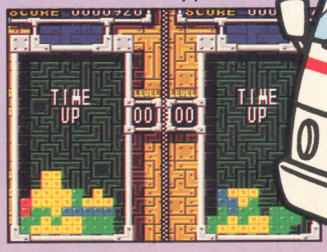
In „Dr. Mario" fallen verschiedenfarbige Vitaminpillen in eine durchsichtige Flasche mit farbigen Viren darin. Ziel des Spiels ist es, die Flasche virenfrei zu machen. Zu diesem Zweck müssen jeweils vier gleichfarbige Reihen aus Vitaminpillen-Stücken und/oder Viren in waage- oder senkrechter Anordnung gebildet werden. In dem Moment, wo ein Virus mit drei Pillen gleicher Farbe in Berührung kommt, löst sich dieses Virenproblem in Luft auf.



MIXED MATCH

Der Mixed-Match-Modus bietet besonders abwechslungsreichen Spielspaß für zwei Personen. Nachdem vor dem Spiel ein Zeitlimit festgelegt wurde, müssen sich beide Spieler darin versuchen, jeweils eine Runde „Tetris B-Type", „Dr. Mario" und „Tetris A-Type" zu spielen. Sieger ist, wer insgesamt die meisten Punkte erzielte, wenn die Zeit abgelaufen ist.



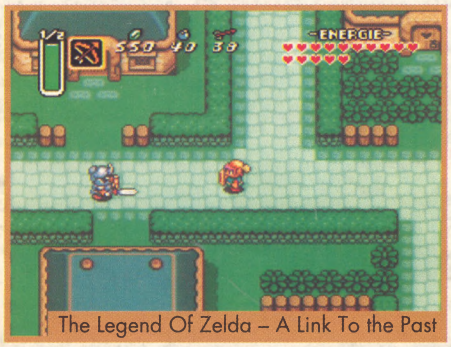


Action, Adventures und Rollenspiele

In den USA und in Japan hat die Videospieler schon lange das Abenteuerfieber gepackt. Spiele wie „The Legend Of Zelda" oder „Final Fantasy" fesseln nicht nur jüngere Spieler wochenlang an den Fernsehbildschirm, auch Erwachsene lassen sich von den anspruchsvollen Abenteuern gerne in den Bann ziehen. Neben den klassischen Geschicklichkeitsspielen gehören Action-Adventures und Rollenspiele zu den beliebtesten Spiele-Gattungen.

Goof Troop

(cm) – In einer Welt, in der es durch den Fortschritt und die Errungenschaften der modernen Wissenschaft immer weniger wahre Herausforderungen und Abenteuer gibt, erschaffen sich die Menschen gerne künstliche Welten, in denen sie all das ausleben können, was in der Realität nicht mehr möglich ist. Besonders im hochtechnisierten und überbevölkerten Japan ist der Wunsch nach virtuellen Abenteuern so groß, daß dort ein ganzer Industriezweig damit beschäftigt ist, elektronische Märchen zu produzieren, in denen man interaktiv mitspielen kann. Die populärsten Vertreter dieses Genres sind die Videospiele der beiden Softwarehersteller SQUARE („Secret Of Mana") und ENIX („Illusion Of Time"), die es für alle drei Nintendo-Systeme (Super Nintendo, Game Boy, NES) gibt.



The Legend Of Zelda – A Link To the Past

Aller Anfang ist schwer

Bereits Anfang der achtziger Jahre gab es die ersten Computerspiel-Abenteuer, die aus heutiger Sicht etwas albern, aus damaliger Sicht jedoch absolut faszinierend wirken. Da man nicht die technischen Möglichkeiten hatte, auf dem Bildschirm farbenfrohe und bewegte Bilder von fantastischen Welten zu zeichnen, mußte man sich mit textlichen Beschreibungen dieser Welten begnügen. So entstanden die allerersten „Text-Adventures", die man sich ungefähr so vorstellen muß:

Computer: Du kommst in einen hell erleuchteten Raum, in dessen Mitte sich eine geheimnisvolle Schatztruhe befindet. Vor Dir steht jedoch ein Dunkel-Elf, der Dich mit finsterer Mine zum Zweikampf auffordert. Was tust Du?

Mögliche Antworten:
1. Ich versuche ihn zu besänftigen und schenke ihm 100 Goldmünzen.
2. Ich kämpfe!
3. Ich renne weg!

Die Abenteuer-Spiele entwickelten sich schnell weiter und bald konnte man die ersten Bilder auf dem Bildschirm bewundern, die sogar bewegt waren.

Mitte der achtziger Jahre erlebten Videospiele weltweit einen wahren Boom und Nintendo feierte große Erfolge mit dem NES, der erfolgreichsten Videospielkonsole aller Zeiten. Endlich hatten Programmierer die technischen Möglichkeiten, ihre märchenhaften Visionen weitgehend realistisch als Videospiel umzusetzten. Die erfolgreichsten Abenteuer-Spiele auf dem NES waren und sind „The Legend Of Zelda", „Final Fantasy", „Dragon Quest" oder „Startropics". Besonders auffällig ist die Tatsache, daß viele dieser Spiele nie in Deutschland erschienen sind, was wohl daran liegt, daß eine deutsche Übersetzung der Dialoge im Spiel sich zum damaligen Zeitpunkt nicht gelohnt hätte, da Deutschland in Bezug auf Computerspiele lange Zeit ein Entwicklungsland gewesen war.

Illusion Of Time

Für jeden etwas

Im Laufe der Zeit entwickelten sich die Abenteuerspiele in verschiedene Richtungen. Heute spricht man von „Adventures", „Action-Adventures", „Rollenspiel-Adventures" oder „Rollenspielen" und meint damit völlig verschiedene Spielegattungen, die jedoch alle einen gemeinsamen Ursprung haben. Auch inhaltlich ähneln sich die Spiele. So kann man zum Beispiel sagen, daß in fast jedem Abenteuerspiel Zauberer, Monster, labyrinthartige Verliese oder Prinzessinnen vorkommen. Das liegt sicherlich daran, daß sich die Erfinder solcher Spiele oft an bekannten Märchen, Legenden oder Fantasy-Romanen (z. B. „Herr der Ringe") orientieren. Beliebt sind Action-Adventures und Rollenspiele deshalb, weil man hier im Gegensatz zum Roman aktiv in die Geschichte eingreifen und den Ausgang des Abenteuers bestimmen kann. Ein anderer Grund für die Beliebtheit von Adventures gerade bei älteren Spielern ist die Tatsache, daß es nicht nur auf Geschicklichkeit ankommt, sondern in erster Linie auf logisches Denken.

Mystic Quest

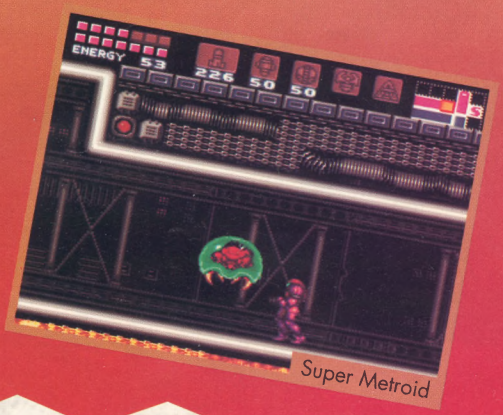
Secret Of Mana

Das Geheimnis der Illusion

Nach und nach kommen auch die deutschen Videospieler in den Genuß japanischer oder amerikanischer Fantasy-Spiele. Die erfolgreichsten Vertreter dieser Gattung sind hierzulande sämtliche Spiele aus der „The Legend Of Zelda"-Serie (NES, Game Boy & Super Nintendo) und die beiden Spiele aus der Mana-Serie („Mystic Quest" für den Game Boy und „Secret Of Mana" für das Super Nintendo). Das einzige, reinrassige Rollenspiel von Square, das es nach Deutschland geschafft hat, ist „Mystic Quest Legend" für das Super Nintendo. Weitere Highlights: „Illusion Of Time" (Super Nintendo), „Soul Blazer" (Super Nintendo), „Super Metroid" (Super Nintendo) & „Demon's Crest" (Super Nintendo)

Action-Adventures

Der Name verrät es schon: Hier ist „Action" angesagt – und zwar in jeder Beziehung. Dialoge und Monsterkämpfe unterscheiden sich grafisch nicht voneinander. Kämpfe werden (wie in jedem anderen Action-Spiel auch) ausgetragen, indem die Figur die Monster direkt attackiert. In der Regel steuert man eine einzelne Hauptfigur, und zwar den Helden der Geschichte.

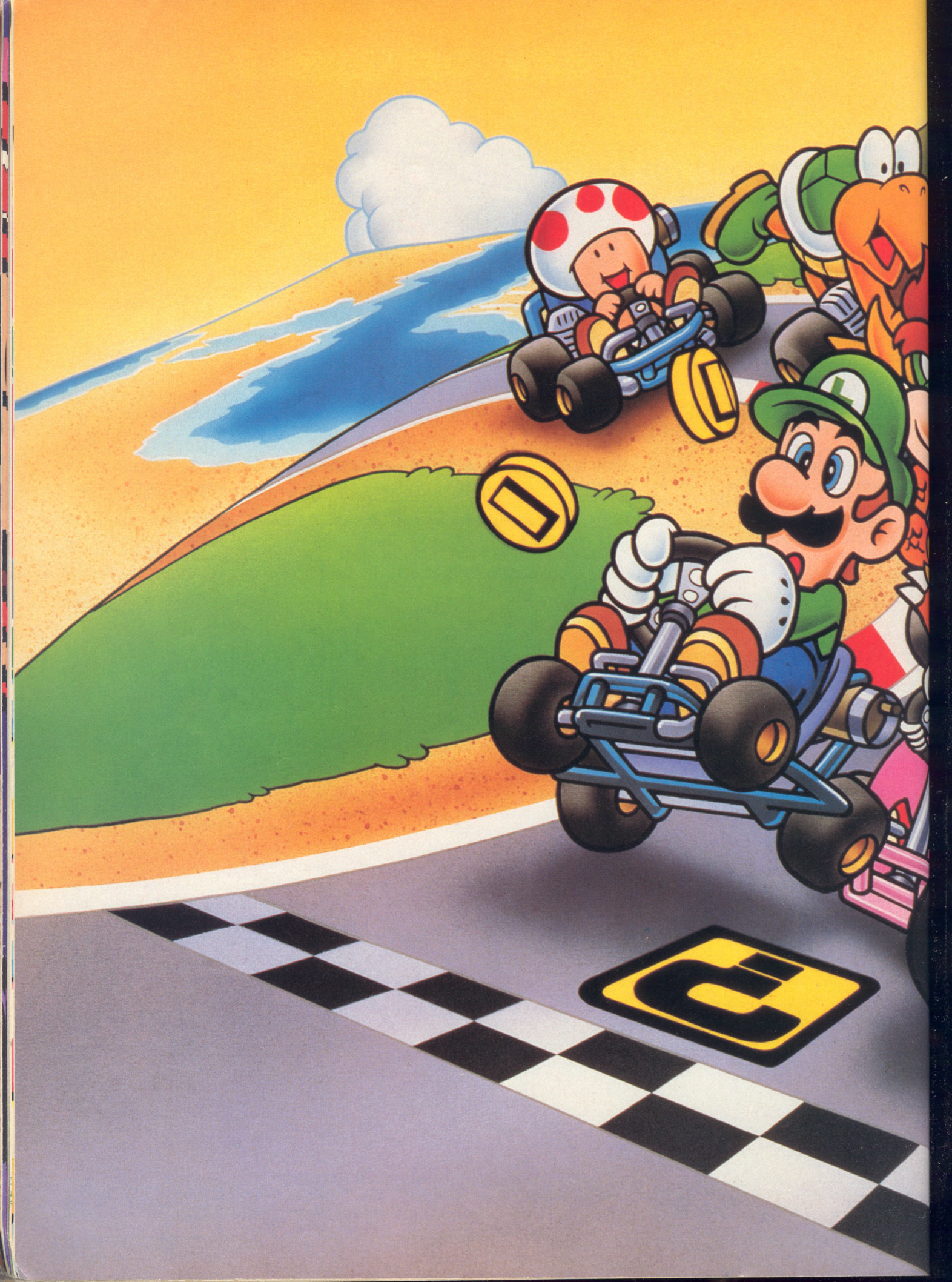


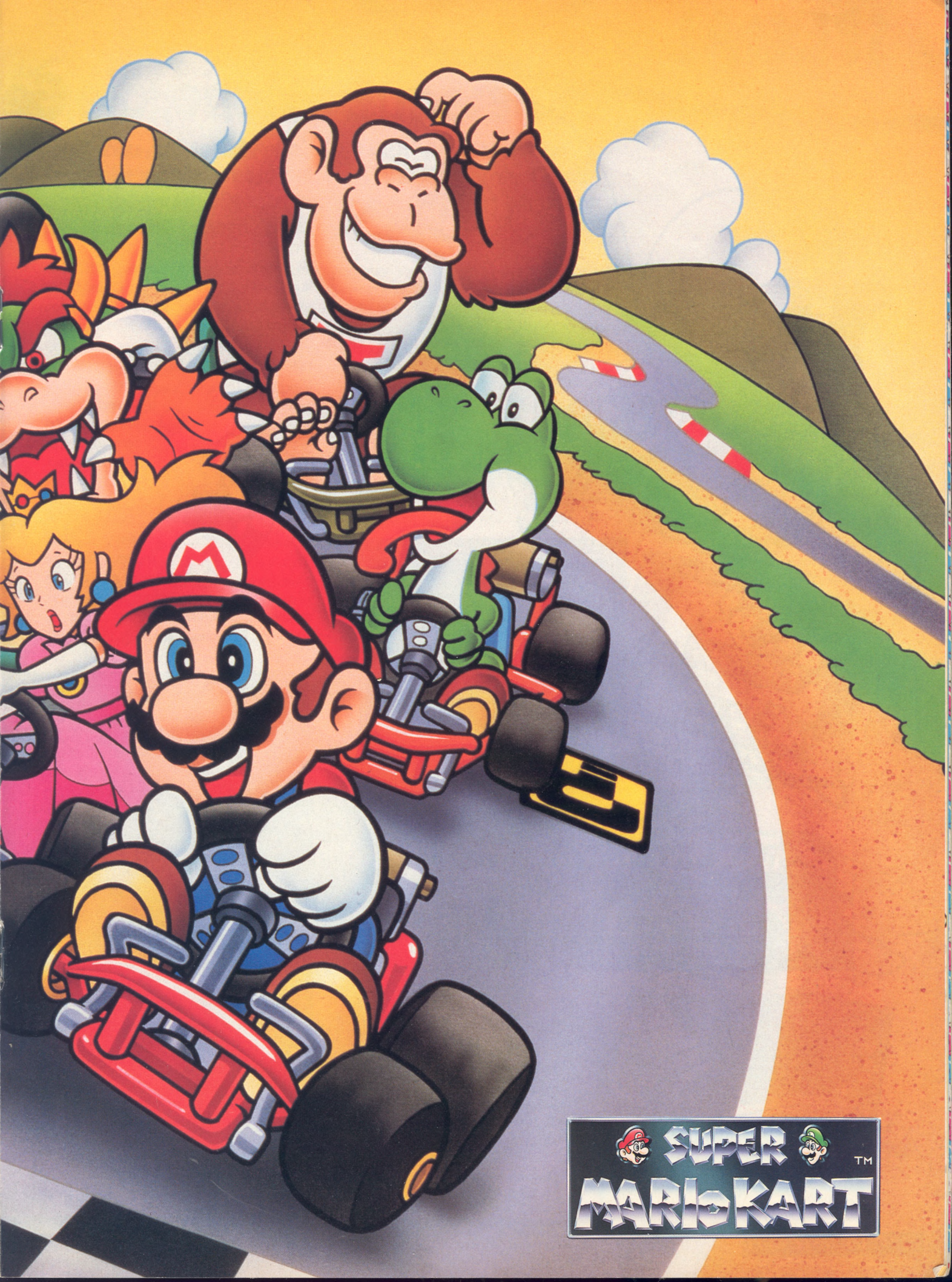
Super Metroid

Rollenspiele

Eine Spielegattung, die ihren Ursprung in klassischen Brettspielen wie zum Beispiel „Hero Quest" hat. Charakteristisch für Rollenspiele ist zunächst einmal die Tatsache, daß man im Spiel die Rollen verschiedener Figuren übernimmt. In einem Rollenspiel steuert man mindestens zwei Helden gleichzeitig, in manchen Spielen sogar bis zu zwanzig. Monsterkämpfe finden in einem speziellen Kampfbildschirm statt und laufen nach festen Regeln ab. Nach einem Schlag des Monsters ist der Spieler an der Reihe. Er entscheidet, welcher Art seine Gegenattacke sein soll (Waffe oder Magie), oder ob er den Kampf lieber verlassen will. Logik und Strategie spielen eine große Rolle.

Mystic Quest Legend




SUPER
MARIO KART
TM

Mario, die Ge

Jeder kennt ihn und jeder liebt ihn. Mario, der gelernte Klempner, eroberte die Welt der Videospiele in

(jk) - Mehr durch Zufall traf Mario, der Sohn italienischer Einwanderer aus Brooklyn, bei einem Installationsauftrag den Riesenaffen Donkey Kong. Dieser Affe haute mächtig auf den Putz, entführte eine Prinzessin und bewarf Mario mit gigantischen Fässern. Marios angeborener Gerechtigkeitssinn zwang ihn geradezu, hier einzugreifen. Das war der glorreiche Anfang!

Als nächstes mußte Mario die Bekanntschaft des bösartigen Bowsers machen. Der tyrannisierte das früher so friedliche Schwammerlland. Mario wurde

Mario erl

Ein Interview m

Shigeru Miyamoto, der geistige Vater von Mario und einer der erfolgreichsten Videospieldesigner der Welt, leitet das Designer-Team, das den sympathischen Klempner aus Brooklyn Anfang der Achtziger Jahre zum Videospiel-Leben erweckte und sich immer wieder neue Abenteuer für ihn einfallen läßt. Miyamoto antwortet im Interview mit dem Club Nintendo auf die am häufigsten gestellten Fragen.

Frage:
Wann und wie erwachte Mario zum Videospiel-Leben?

Miyamoto:
1977 trat ich meinen Job als Designer bei der Nintendo Co. Ltd. in Kyoto/Japan an. Zunächst kümmerte ich mich um die künstlerische Gestaltung von Spielhallen-Spielen. 1980 bekam ich dann die Aufgabe, mit meinem Team zusammen das Videospiel „Donkey Kong" zu entwickeln. Dort hatte Mario seinen ersten Auftritt.

schichte eines Superstars

einem berauschenden Tempo. Nach einer Umfrage ist Mario mittlerweile bekannter als der berühmte Comic-Held Mickey Mouse. Wie wurde nun aus dem einfachen Klempner der Superstar?

bald klar: Ein bißchen Hilfe könnte nicht schaden und zog seinen jüngeren Bruder Luigi mit hinein in die abenteuerliche Nebenbeschäftigung.
Niemals brauchte man an dem Mut Marios zweifeln, denn wo immer jemand in Not geriet, eine Prinzessin entführt wurde oder ein Rohr verstopft war, war der beherzte Klempner stets zur Stelle. Kein Wunder, daß Mario den Titel „Superheld" mehr als verdient hat.

Mario und die Videospiele

1981 erobert der ganz normale Klempner die Welt der Videospiele. Mario muß in dem Spiel „Donkey Kong" die süße Pauline retten. Obwohl Mario in diesem Abenteuer nicht die Hauptrolle spielt, findet er auf Anhieb zahlreiche Fans, die ihm bis heute treu geblieben sind. Es folgen weitere Auftritte in Videospielen wie zum Beispiel „Super Mario Bros. 1 – 3" (NES), „Super Mario Land 1 + 2" (Game Boy), „Super Mario World" (Super Nintendo), „Marios Picross" (Game Boy) etc...
In mehr als einem dutzend Videospielen besetzte Mario bis heute die Hauptrolle. Doch dies war noch lange nicht alles. Als weltbekannter Superstar erhielt er zudem noch Gastrollen in ungezählten Spielen wie zum Beispiel „Tetris", „Tennis" oder „Golf". Wen wundert es da, wenn Marios Popularität bislang unbekannte Ausmaße erreicht?

lickt die Videospielwelt
t Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto

Frage:
Wie wurde Mario von Beruf Klempner?

Miyamoto:
Er sollte ein Mann sein, der im normalen Leben hart arbeitet. Außerdem wollten wir, daß er kleiner ist als seine Widersacher, wenn er die Prinzessin rettet. Mit diesen Vorgaben hatten wir schon einmal seine äußere Erscheinung festgelegt. Er bekam einen Schnurrbart, weil man den besser auf dem NES erkennen konnte als einen Mund. Aus demselben Grund bekam er auch eine Mütze aufgesetzt und weiße Handschuhe. Lauter technische Gründe also, die das Äußere der neuen Videospielfigur mitbestimmten. Erst wenn die grundsätzlichen Dinge entschieden sind, arbeiten wir an der Story. Und als wir Mario vor uns sahen, wirkte er auf uns wie ein typischer New Yorker Klempner mit italienischem Einschlag.

Frage:
Haben Sie zu Anfang geglaubt, daß Mario zum absoluten Videospiel-Superstar werden würde?

Miyamoto:
Nein, nicht eine Sekunde.

Frage:
Hat Marios Ruhm Ihr Leben verändert?

Miyamoto:
Also auf der Straße erkennt man mich nicht. Vielleicht, weil ich so ein Durchschnittstyp bin. Oder aber die Mario-Fans sitzen alle zuhause und versuchen, die Mario-Tricks zu knacken. Auch möglich.

Frage:
Was muß Ihrer Meinung nach ein Videospiel beinhalten?

Miyamoto:
Ganz wichtig: Es muß eine Herausforderung für den Spieler sein! Ich glaube, Videospiele sollten wie ein fantastischer Vergnügungspark sein, wo es Sachen gibt, zu denen man immer wieder gern zurückgeht. Und was kann großartiger sein, als ein toller Abenteuerspielplatz, den man immer gleich zur Hand hat.

THE LEGEND OF ZELDA

LINK'S AWAKENING™

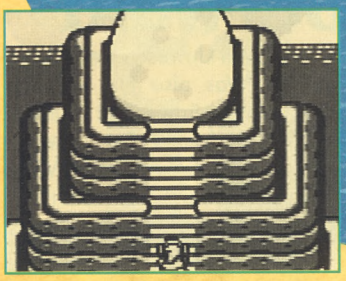
Was bisher geschah...

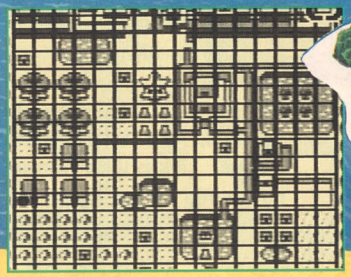
Link, der legendäre Held aus dem fernen Hyrule, befindet sich gerade auf seiner Heimreise, als ein plötzlicher Sturm sein Boot zum Kentern bringt. Mit letzter Kraft hält sich Link an einem der Wrackteile fest, bis er ohnmächtig wird. Als er wieder aufwacht, befindet er sich auf der ihm unbekannten Insel Cocolint. Marin, ein junges Mädchen aus dem Mövendorf, schleppt den geschwächten Link in das Haus ihres Vaters Tarin. Dort kann sich Link erst einmal von den Strapazen der Reise erholen. Als er wieder zu Kräften gekommen ist, erzählen ihm Marin und Tarin unheimliche Geschichten von Monstern... (cm)

© 1993 Nintendo

Die Insel Cocolint

Marin und Tarin erzählen dem jungen Link, daß das Meer in der letzten Nacht noch mehr Dinge angespült hat, die vermutlich dem Helden aus Hyrule gehören. Sofort macht sich Link auf den Weg zum Strand, wo er dann auch tatsächlich sein Schwert findet. Plötzlich erscheint ein Uhu, der zu Link spricht: „Uhuuuu! Wenn dies Dein Schwert ist, dann mußt Du der Held aus der Prophezeihung sein, die von einem jungen Mann erzählt, der käme, den Wind Fisch zu wecken. Das wäre für die Monster jedoch fatal, weswegen sie alles tun werden, um diesen jungen Helden davon abzuhalten, den Wind Fisch zu wecken."





Link aus Hyrule

Link mußte von frühester Kindheit an lernen, sich alleine durchs Leben zu schlagen. Seine Eltern wurden von Ganondorff verschleppt, als er noch ganz jung war. Von seinem Onkel erfuhr Link mit 12 Jahren, daß er ein direkter Nachfahre der Ritter von Hyrule sei. Eine Tatsache, die Link sowohl stolz machte, als auch ein wenig ängstlich. Wie sollte er eine so große Verantwortung auf seinen noch so schmalen Schultern tragen können? Sehr früh erlernte er den Umgang mit dem Schwert, was ihn heute zu einem Meister der Fechtkunst macht. Obwohl sich Link nun auf unbekanntem Boden befindet, ist er für die Monster auf Cocolint ein ernstzunehmender Gegner. Kann er die unheimliche Insel wieder verlassen?

Marin, die Sängerin

Die naive Schönheit aus dem Mövendorf empfindet für Link mehr, als nur Freundschaft. Zu gerne würde sie sich Link auf seiner Reise nach Hyrule anschließen, nur um bei ihm zu sein. Ihre andere große Leidenschaft ist das Singen, ganz Cocolint schwärmt für ihre „Ballade vom Wind Fisch".

Tarin, Marins Vater

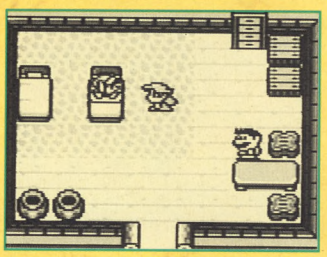
Tarin verbringt fast jeden Tag im Zauberwald beim Mövendorf, um dort nach unbekannten Pilzen zu suchen. Sein Umgangston ist recht rauh, außerdem neigt er zu derben Späßen. Unter der rauhen Schale verbirgt sich jedoch ein weicher Kern. Sein größter Stolz ist natürlich seine Tochter Marin.

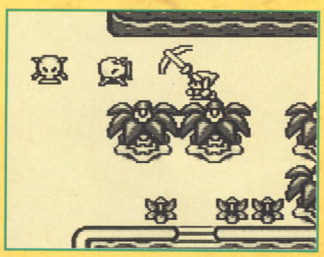
Der alte Uhu

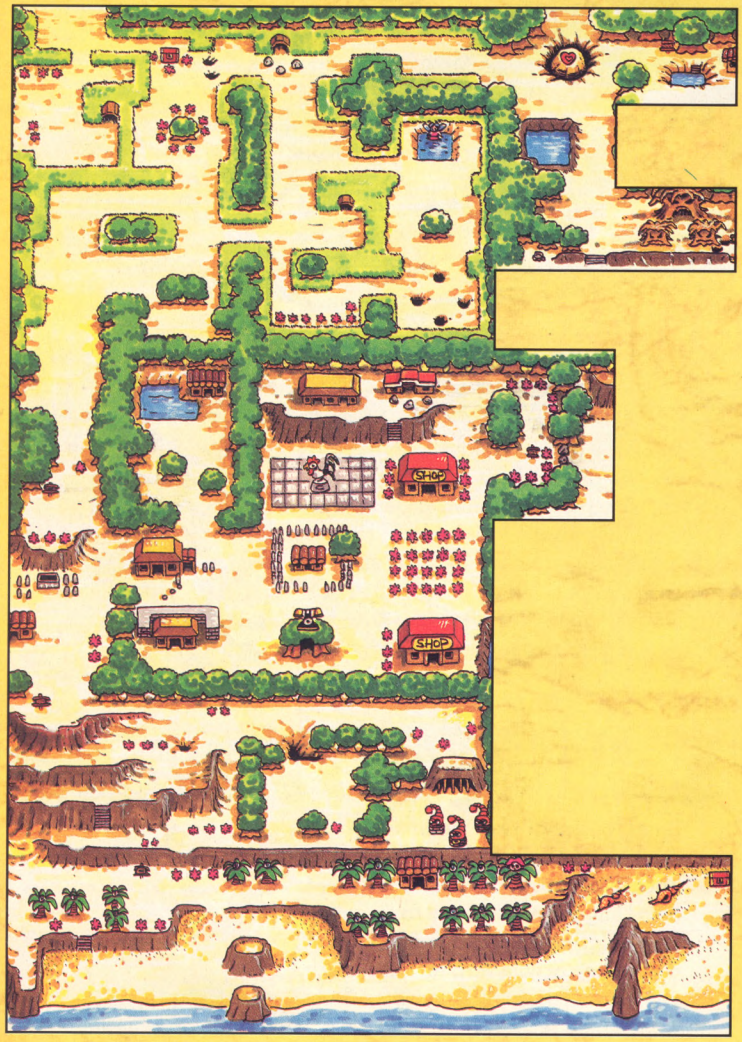
Der alte Uhu ist auf der Insel Cocolint allgegenwärtig. Link kann das nur Recht sein, denn die Hinweise vom Uhu sind echt Gold wert. Ohne den weisen Vogel, wäre Link so manches Mal aufgeschmissen. Erst zum Schluß erfährt Link, warum der Uhu ihm so wohlgesonnen ist.

Erste Schritte auf Cocolint

Link befolgt den Rat vom Uhu und macht sich auf den Weg in den Zauberwald. Hier erwartet ihn der Uhu bereits mit einem neuen Hinweis: „Hole Dir das Musikinstrument aus dem Wurmpalast. Der Schlüssel zum Palast ist in diesem Wald versteckt!" Aha, denkt sich Link! Den Wurmpalast hat er schon einmal gesehen, unten am Strand. Bei seiner Suche nach dem Wurmschlüssel begegnet Link einem merkwürdigen Waschbären, der diesen Wald verzaubert hat (in japanischen Märchen pflegen die Waschbären so etwas immer zu tun). Link muß sich nun ständig im Wald verlaufen...

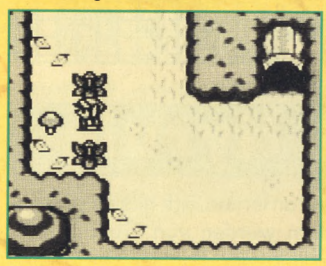


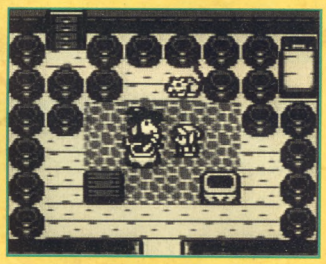




Im Zauberwald

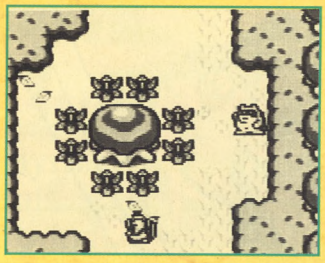
Solange der Waschbär im Zauberwald sein Unwesen treibt, kann Link den Wurmschlüssel nicht finden. Was also tun, um den Waschbär zu vertreiben? „Meine Waschbärnase ist äußerst sensibel, was Staub betrifft", verrät das freche Tier unserem Helden. Link pflückt daraufhin eine Schlummermorchel im Wald und bringt sie zur Hexe, die daraus das Zauberpulver macht...

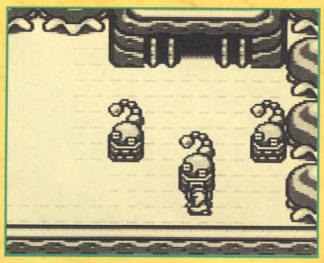




Der Wurmschlüssel

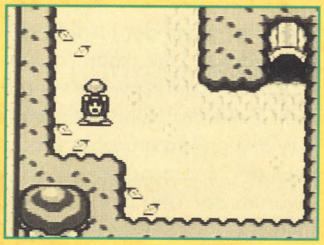
Nachdem Link den frechen Waschbären mit dem Zauberpulver besprenkelt hat, beginnt dieser zu rotieren. Anschließend verwandelt er sich in Tarin. Dieser hatte zuvor einen giftigen Zauberpilz gegessen und sich dann in einen Waschbären verwandelt. Tja, nachdem dieses Problem nun gelöst ist, kann sich Link auf die Suche nach dem Wurmschlüssel machen, der in einer Truhe liegt.

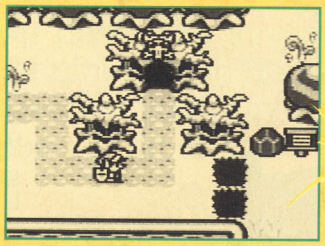




Eine Prise Zauberpulver

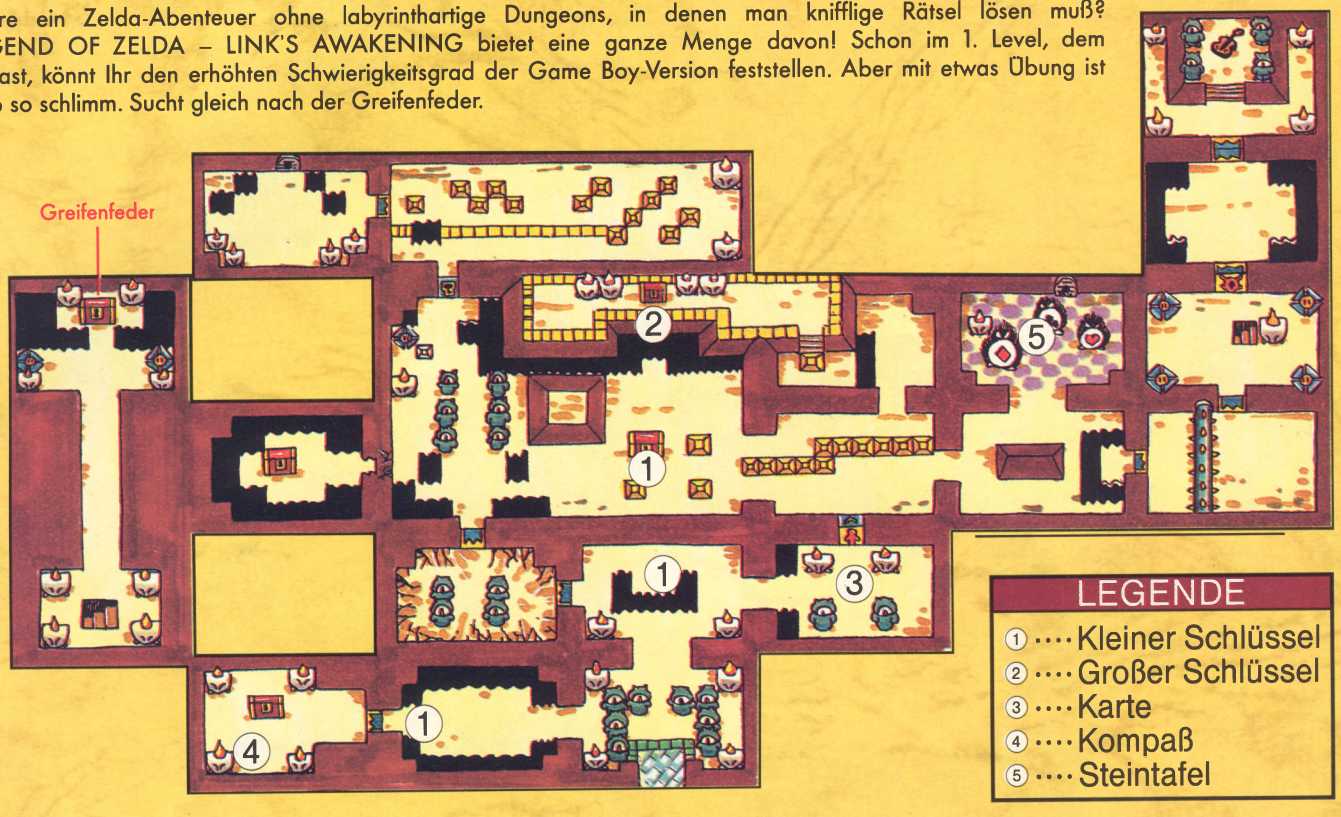
Wie auch in ZELDA – A LINK TO THE PAST, kann die Hexe im Zauberwald aus der faulig riechenden Schlummermorchel ein Zauberpulver machen. Bestreut verschiedene Gegner mit dem Pulver und schaut, was dann passiert.





WurmPalast

Was wäre ein Zelda-Abenteuer ohne labyrinthartige Dungeons, in denen man knifflige Rätsel lösen muß? THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING bietet eine ganze Menge davon! Schon im 1. Level, dem Wurmpalast, könnt Ihr den erhöhten Schwierigkeitsgrad der Game Boy-Version feststellen. Aber mit etwas Übung ist alles halb so schlimm. Sucht gleich nach der Greifenfeder.

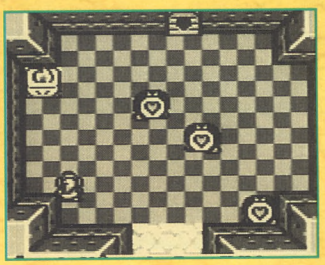


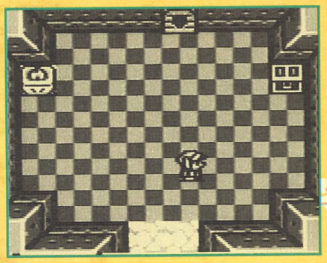
LEGENDE

1 .... Kleiner Schlüssel
2 .... Großer Schlüssel
3 .... Karte
4 .... Kompaß
5 .... Steintafel

Link im Wunderland

Ein völlig neues Rätsel erwartet Link im Raum mit den Kartenmännchen. Natürlich ist es naheliegend, daß man alle drei Kartenmännchen so stoppen muß, daß sie das gleiche Symbol zeigen. Aber das ist gar nicht so leicht, wie es aussieht..!



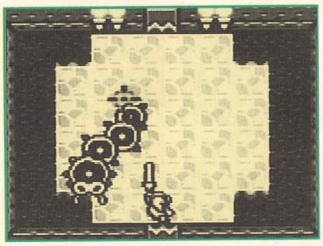


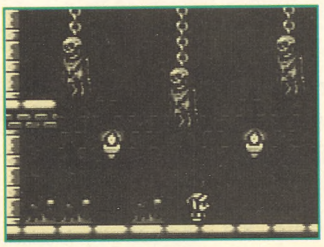
Die Knochenwalze

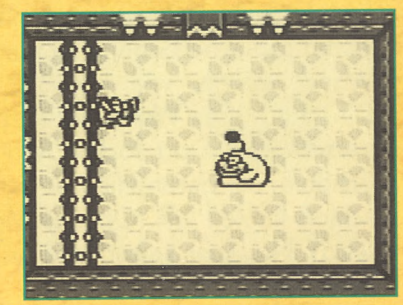
Auch das ist neu! Bevor Ihr in den Dungeons von THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING zu den Endbossen kommt, müßt Ihr jetzt manchmal erst an einem Zwischengegner vorbei, der nicht minder gefährlich ist. Im Wurmpalast sind das Mick und seine Knochenwalze. Zum Glück ist Link bereits im Besitz der Greifenfeder und kann so über die rollende Knochenwalze springen. Ist Mick besiegt, erscheint ein blinkender Warpstern auf dem Boden.

Wiedersehen mit Moldorm

Wie war das noch mal mit Moldorm? Ach ja, erinnert sich Link, ein paar Mal mit dem Schwert an das Schwanzende schlagen und aufpassen, daß der Wurm einen nicht in den Abgrund schubst. Gar nicht so leicht!





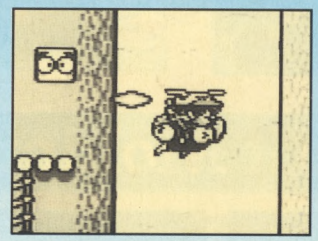


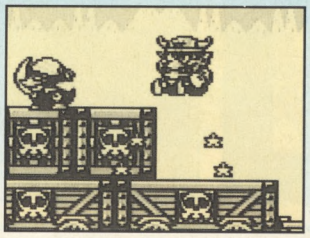
WARIO LAND

SUPER MARIO LAND 3

Wario ist zurück!

Ja, Ihr habt richtig gelesen, Wario, dieser böse, böse Bursche aus Super Mario Land 2, ist zurückgekehrt. Und nicht nur das: Jetzt ist Wario die Hauptfigur in dem neuen Abenteuer WARIO LAND (SUPER MARIO LAND 3) auf dem Game Boy! In 40 Spielstufen (Speicherbatterie ist eingebaut) muß Wario zeigen, wie böse er wirklich ist. Diesmal hat es Wario auf eine Pirateninsel verschlagen. Dort locken Wario wertvolle Schätze, mit deren Hilfe er sich sein Traumschloß kaufen will. Ob das Mario gefallen wird? Na, seht selbst, und stürzt Euch ins Abenteuer. (ak)





Die Geschichte...

... von Wario Land nahm am Ende von Super Mario Land 2 ihren Anfang. Damals war es Wario nicht gelungen, Marios Schloß zu klauen. Diese Schmach ließ Wario nicht auf sich sitzen und er sinnte auf Rache. Da kam es ihm sehr gelegen, als er ein Gerücht hörte: Die Piraten der Pfefferinsel, so war zu hören, hätten die goldene Statue von Prinzessin Toadstool in ihren räuberischen Besitz gebracht. Ha, dachte sich da Wario, ich, ICH bin der größte und böseste Räuber überhaupt. Und sofort machte er sich auf den Weg, die Pirateninsel Pfeffer zu besuchen. Aber Ihr könnt Euch ja denken, was ihn da erwartet...

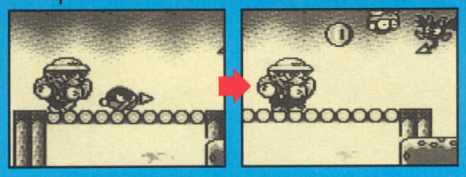
1994 Nintendo Co., Ltd.

Warios Action und Power Ups!

Für sein neues Abenteuer in Super Mario Land 3 hat Wario viele neue Fähigkeiten dazugelernt, die ihm helfen werden, gegen die Übermacht auf der Pirateninsel zu kämpfen. Jede dieser Action-Techniken und Power-Ups verleihen Wario besondere Kräfte, die er gezielt einsetzen sollte. Wenn er sich in einen Super-Power-Wario verwandeln will, muß er jedoch erst den entsprechenden Gegenstand finden. Viel Spaß beim Suchen!

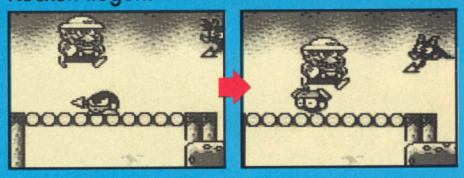
DER RIPPENTRILLER

Warios erste neue Action-Technik! Ist er normal groß, kann er jederzeit auf Knopfdruck seinen Rippentriller einsetzen. Dieser Power-Rempler haut jeden Piraten aus den Socken!



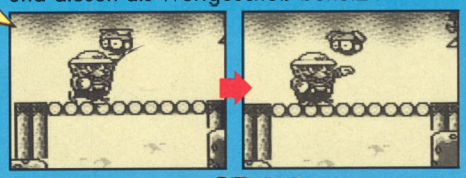
STAMPF SIE!

Diese Technik hat sich Wario von Mario abgeguckt. Springt Wario auf einen Angreifer, bleibt der sekundenlang wehrlos auf dem Rücken liegen.



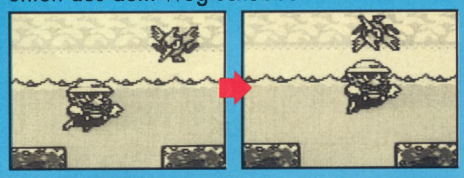
WEG DAMIT!

Warios dritte Action-Technik besteht darin, daß er einen Gegner von oben stampft, den benommenen Gegner vom Boden aufhebt und diesen als Wurfgeschoß benutzt.



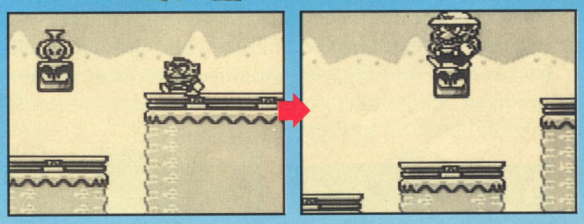
BLUBBER-SCHUBBER!

Wer es nicht gesehen hat, muß es glauben. Wario kann sich im Wasser bewegen und über ihm fliegende Gegner mit seinem Kopf von unten aus dem Weg schubbern.



Neue Pötte braucht Wario Land!

Überall auf der Pfeffer-Insel sind sogenannte magische Pötte verstreut. Findet Mario einen solchen Pott (norddeutsch für Topf) und zertrümmert ihn, kann er sich in einen bestimmten Super-Power-Wario verwandeln. Und als Super-Power-Wario geht erst richtig die Post ab: Als Drachen-Wario, Stier- oder Jet-Wario, die Wario-Action kennt scheinbar keine Grenzen. In jeder Super-Power-Gestalt hat Wario besonders hinterhältige Tricks auf Lager. So kann er zum Beispiel als Stier-Wario seine Gegner von unten mit seinen Helmhörnern schmerzhaft in den Bauch pieksen.



JET WARIO

STIER WARIO

DRACHEN-WARIO

HILFREICHE GEGENSTÄNDE

SCHLÜSSEL
Schlüssel öffnen Türen zu Schatzkammern.

10er MÜNZE
Kann auch als Wurfgeschoß benutzt werden.

MÜNZE
Münzen kann Wario nie genug haben.

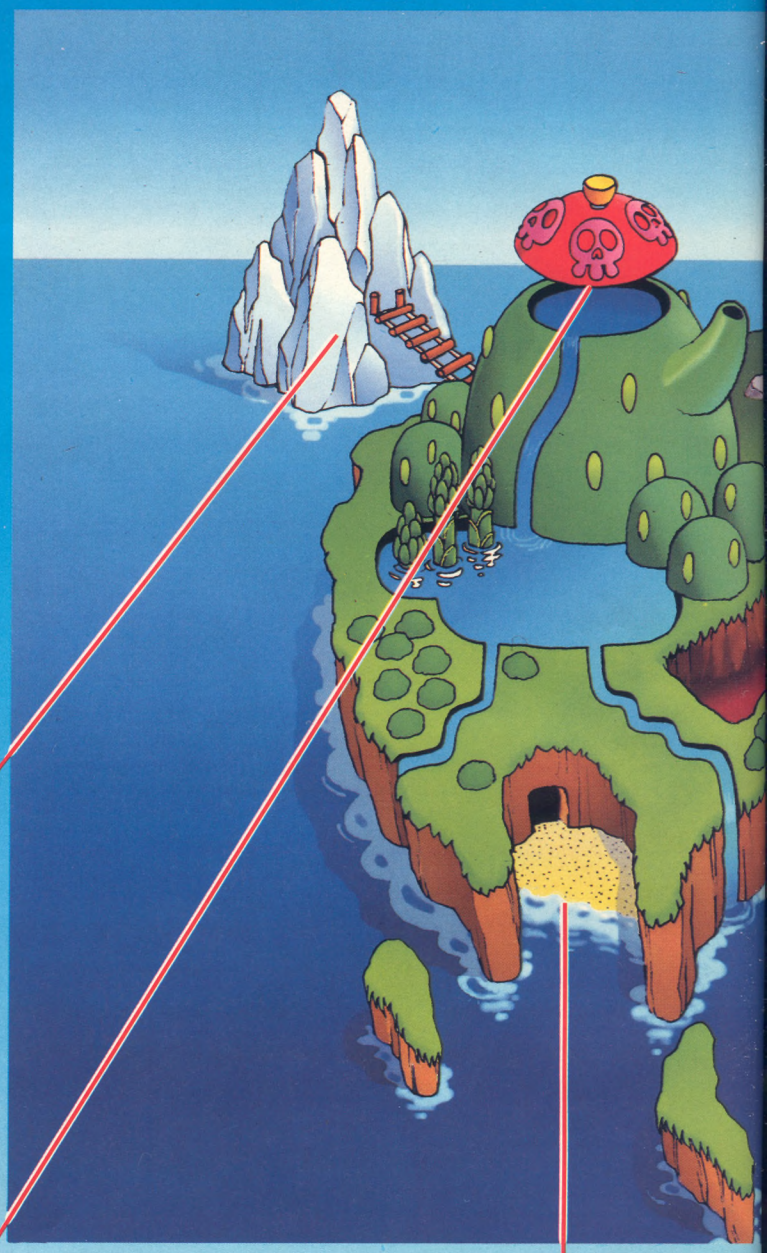
STERNE
Wario wird schneller und unverwundbar.

HERZ
Für 100 Herzen gibt es einen Extra-Wario.

!-BLOCK
Läßt bestimmte Hindernisse verschwinden.

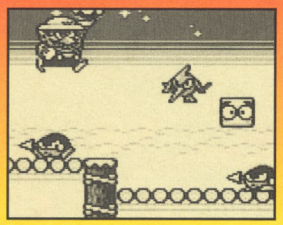
Die Pirateninsel Pfeffer im Überblick:

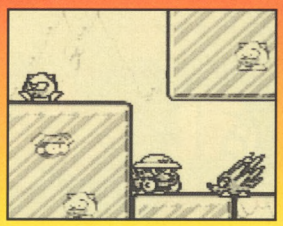
Die Pirateninsel, auf die es unseren raffgierigen Freund Wario verschlagen hat, teilt sich in verschiedene Orte auf, die wiederum in verschiedene Spielstufen untergliedert sind. Folgende Orte werden wir Euch auf dieser Doppelseite vorstellen: Rice Beach, Sherbet Island, Mount Teapot, Parsley Woods, SS Tea Cup, Stove Canyon und Syrup Castle. Hinter jedem der geheimnisvollen Namen verbirgt sich eine besondere Insellandschaft, mit Gegnern, die von Ort zu Ort verschieden sein können. Wario wird seine liebe Mühe haben, sich durch die gefährliche Pirateninsel zu kämpfen. Nicht ohne Grund haben die Zuckerrohr-Piraten einen ganz schlechten Ruf. Denn schon seit Generationen machten sie mit ihren Piratenschiffen die sieben Weltmeere unsicher und versteckten ihre gesamten erbeuteten Schätze auf der Pfefferinsel.



SHERBET ISLAND

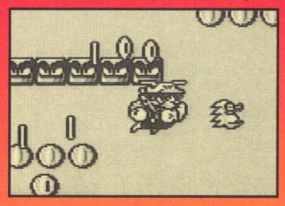
Sherbet Island schmiegt sich als kleine Extrainsel an die linke obere Flanke der Pfeffer-Insel und ist, bedingt durch ihre Nähe an ein angrenzendes Eismeer, ganzjährig von einer tückischen Frostschicht überzogen. Wario muß Sherbet Island betreten, wenn er in seinem Abenteuer weiterkommen will. Es erwarten ihn dort neben über der Insel verteilten Schatztruhen eine Menge 1-Ups, wenn er den dortigen Endboß besiegt.

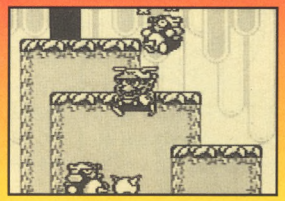




MOUNT TEAPOT

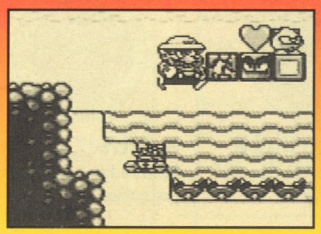
Den wunderbaren Namen hat dieser Ort der besonderen Anordnung seiner Berge zu verdanken, die sich in anmutiger Eleganz zu der Form einer Teekanne zusammenfügen. Eine Menge Piraten treiben in den Bergen ihr Unwesen, aber sie sind nicht so leicht zu bezwingen, wie ihre Kumpane vom Rice Beach. Der Endboß thront wie ein überirdischer Herrscher auf der Spitze der Berggruppe, hoch oben, wo schon die Wolken den Gipfel weich umfließen. Es ist „Tee-Time"!

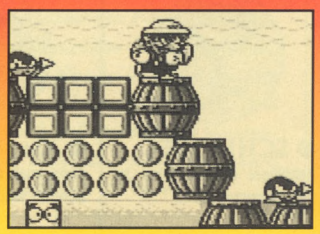


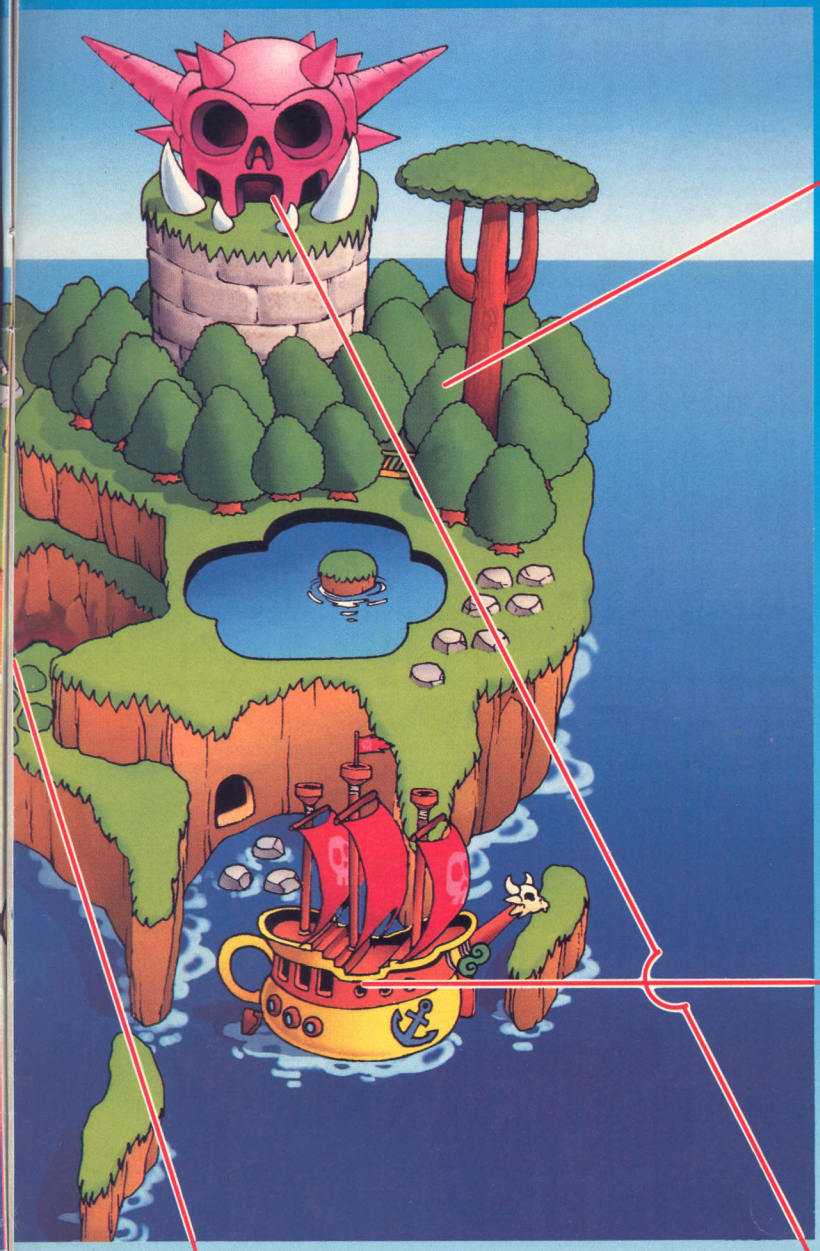


RICE BEACH

Rice Beach ist der erste Ort, den Wario betreten wird, wenn er auf der Pfefferinsel landet. Es ist eine halbmondförmige Bucht, rund geschwungen, als hätte ein übermenschlicher Riese vor langer Urzeit in die Unterseite der Insel gebissen. Feiner, weißer Sand lädt zum Sonnenbaden ein – wären da nicht die Zuckerrohr-Piraten, die Wario sofort von ihrer Schatz-Insel vertreiben wollen.

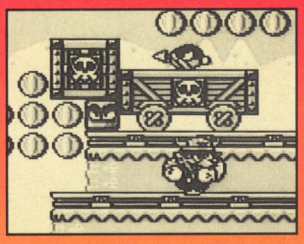


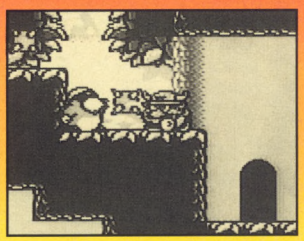




PARSLEY WOODS

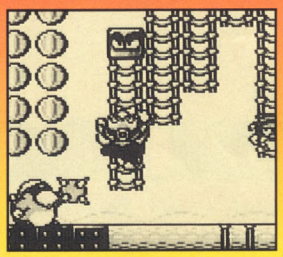
Eine gewaltige Ebene mit vielen Hindernissen, urwüchsigen Bäumen und geheimnisvollen Eingängen in das Innere der Erde bilden den unheimlichen Ort namens Parsley Woods. Hier, im eigentlichen Herzen der Pfeffer-Insel, haben die Zuckerrohr-Piraten ihren Bergbau kultiviert und viele Stollen in die Erde gegraben. Wario wird unter anderem Bumerang-werfenden Enten und vielen Loren begegnen.

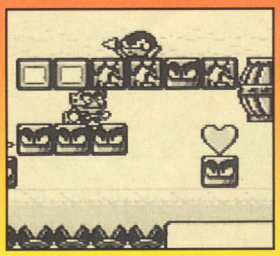




SS TEA CUP

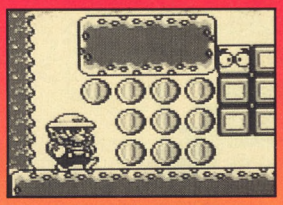
Als Wario das berüchtigte Piratenschiff SS Tea Cup zum ersten Mal sieht, fällt er fast um vor Lachen. Das Ding sieht für ihn aus, wie ein schwimmender Nachttopf. Aber er sollte sich von diesem äußeren Schein nicht täuschen lassen – diese Gegend ist brandgefährlich: Blitzschnelle, beißwütige Alligatoren, die nach seinen Beinen schnappen, ausgehungerte Haie mit rasiermesserscharfen Zahnreihen und Vögel, die Bomben tragen, sind nur ein paar nette Einwohner, die Wario das Zähneklappern und Beineschlottern lehren werden.

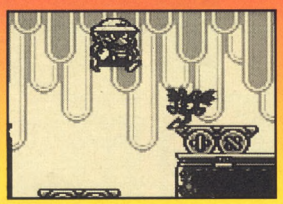




STOVE CANYON

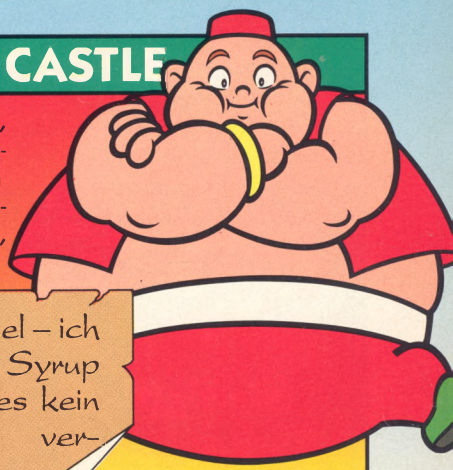
Tief im Inneren der Pfeffer-Insel, dort, wo die Erde noch flüssig ist und der Atem der Tiefe nach eierfauligem Schwefel stinkt, befindet sich das für Piraten und ihre Familien beliebte Ausflugs-Ziel Stove Canyon. Der Boß dieser schweißtreibenden Gegend ist ein feuerspuckender Hitzkopf, der zum Frühstück kleine Feuerdrachen verspeist und sich mit glühenden Nägeln die Fingernägel sauber macht. Ein übler Bursche!





SYRUP CASTLE

Die äußere Form von Syrup Castle, ein Totenschädel, weist den willigen Besucher darauf hin, was ihn erwartet: Wario wird in der Piratenzentrale seine liebe Mühe haben, den nächsten Tag zu erleben.



Hey, niederes Gesindel – ich bin der Geist von Syrup Castle! Mit mir gibt es kein Zuckerschlecken – versprochen!

DONKEY KONG®

Hier ist er wieder und er ist nicht alleine! Donkey Kong bringt uns das erste komplett in Farbe programmierte Super Game Boy Spiel. (mm)

RÜCKKEHR IN DIE WELT DER AFFEN!

Nachdem er uns bereits drei Jump 'n' Run Abenteuer auf dem NES bescherte, feiert Donkey nun zusammen mit Junior sein Comeback. Diesmal schickt er sich an, den Game Boy zu erobern – und für den Super Game Boy sogar ganz in Farbe. Dabei scheint ihm die lange Ruhepause seit seinem letzten Abenteuer gut getan zu haben. Kong präsentiert sich fitter denn je, aber das muß er auch, denn vor ihm liegen nicht weniger als 100 (!) Levels, in denen er von seinem alten Widersacher Mario verfolgt wird. Warum das ganze? Nun, Kong hat wieder einmal eine von Marios Freundinnen entführt. Und das läßt sich der pfiffige Klempner selbstverständlich nicht gefallen, ist doch wohl logisch, oder?

100 LEVELS

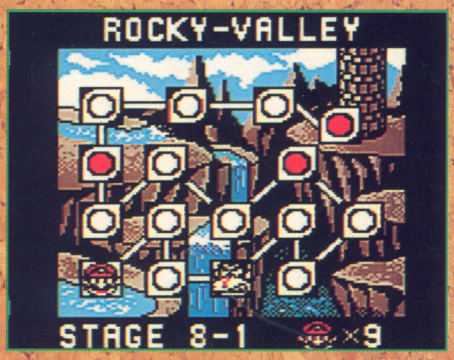
Wer glaubt, mit Donkey Kong noch einmal eine Aufbereitung der alten Arcade-Version des Spiels zu bekommen, befindet sich im Irrtum. Donkey Kong bietet zwar zu Anfang alle Stages der Originalversion, erfreut dann jedoch mit über 90 nagelneuen, nie gesehenen Levels mit ganz neuem Spielprinzip. Macht Euch also bereit für eine Achterbahnfahrt durch die bunte Welt von Donkey Kong.

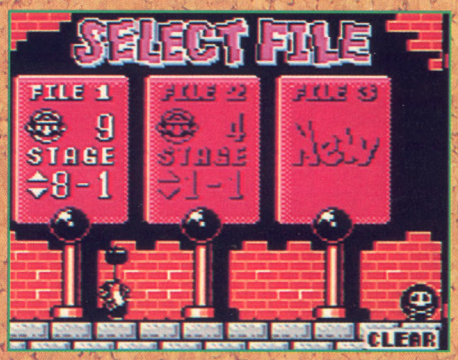
SPEICHER

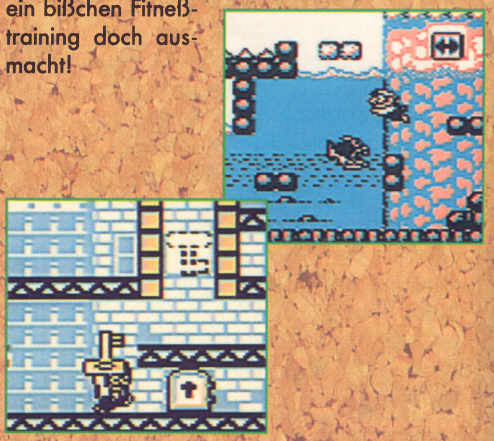
Bei 100 Stages ist es fast unmöglich, diese an einem Stück durchzuspielen. Deshalb verfügt Donkey Kong über eine Speicherfunktion, bei der Ihr bis zu drei Spielstände abspeichern könnt. So könnt Ihr hin und wieder eine Ruhepause einlegen, Euch abspeichern und dann an der Stelle weiterspielen, an der Ihr das Spiel unterbrochen habt. Schließlich braucht der fitteste Held mal eine Pause.

NEUE ACTION

Einige der Features im Spiel wurden verändert, so daß Mario nun viel mehr Möglichkeiten im Spiel hat, dem Affen „Zucker zu geben". Er kann diesmal schwimmen, Leitern aufstellen, Schlüssel tragen und vieles mehr. Laßt Euch überraschen von der Vielfältigkeit des Klempners. Was so ein bißchen Fitneßtraining doch ausmacht!





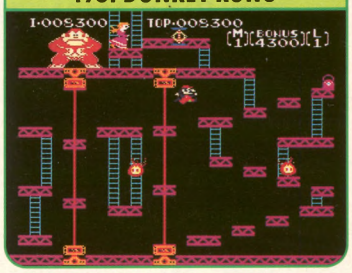


© 1994 Nintendo

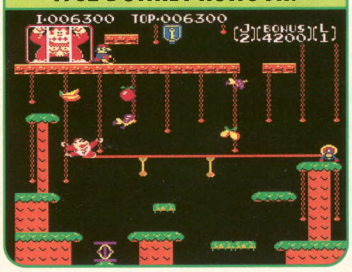
NACHHILFE IN SACHEN DONKEY KONG

Genau 13 Jahre ist es nun her, seit Donkey Kong das erste Mal in Erscheinung trat. 1981 sorgte der Affe in den Spielhallen für Aufsehen und das, obwohl es nur aus wenigen Stages bestand. Das Spielprinzip und die sympathischen Charaktere begeisterten Millionen und machten Mario und Donkey Kong zu Weltstars. Fünf Jahre später, im Jahre 1986, erschienen gleich zwei Fortsetzungen des Spielhallenhits. Beide Spiele wurden 1992 im Rahmen der Nintendo Classic-Serie für das NES auf einer Spielkassette wiederveröffentlicht.

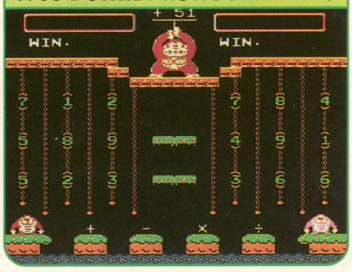
1981 DONKEY KONG



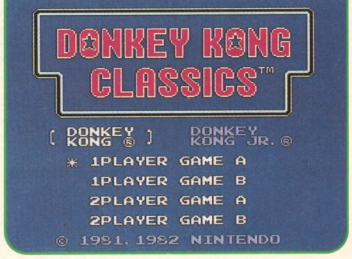
1982 DONKEY KONG JR.



1983 DONKEY KONG JR. MATHS

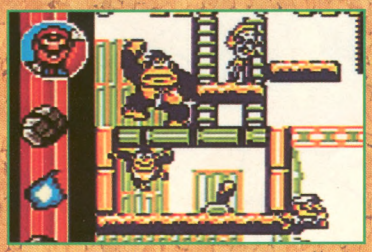


1992 DONKEY KONG CLASSICS



ES IST WIEDER PASSIERT!

Donkey Kong hat es erneut gewagt. Vor 13 Jahren hatte er sie zum ersten Mal entführt, doch Mario gelang es, sie ihm wieder abzujagen. Die Rede ist von Pauline, einer alten Freundin von Mario. Scheinbar hat sie bei unserem behaarten Freund einen bleibenden Eindruck hinterlassen, denn seitdem er sie kurze Zeit bei sich hatte, konnte er sie nicht mehr vergessen. Was lag da näher, als sie sich einfach noch einmal zu krallen. Doch das hat auch Mario mitbekommen und er hat sich sofort auf den Weg gemacht, seine Freundin wieder zu befreien ...

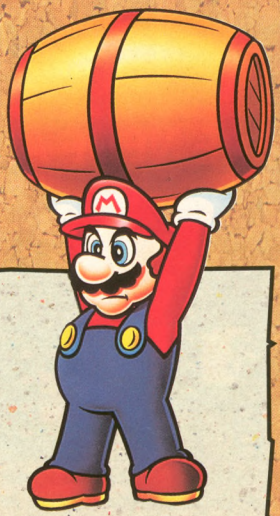


DONKEY KONG

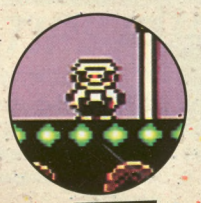
Das ist er, der Übeltäter. Donkey Kong, Urenkel des mächtigen King Kongs und somit auch Fan von hübschen Frauen und ganz besonders von Pauline.

PAULINE

Schön wie eh und je. Pauline ist eine alte Freundin von Mario, die er vor 15 Jahren auf einer Party kennengelernt hat.

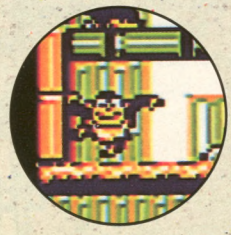


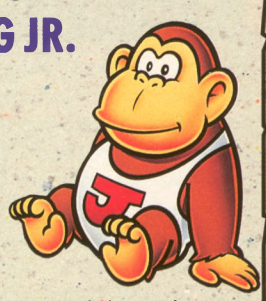
MARIO



Der Held, der mal wieder einer seiner Lieblingsbeschäftigungen nachgeht ... Freundinnen retten.

DONKEY KONG JR.





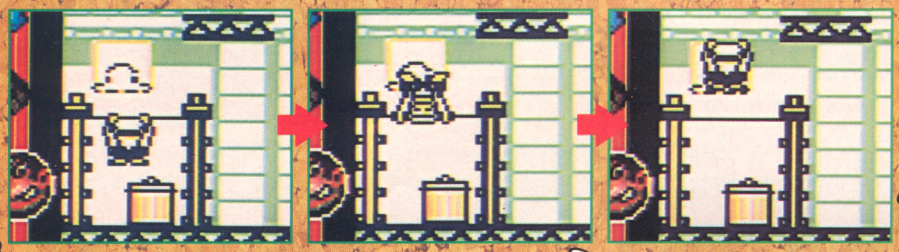
Der Sohn von Donkey Kong. Nachdem er bereits in einem eigenen Abenteuer seinem Vater behilflich war, hilft er nun wieder mit, Mario zu ärgern.

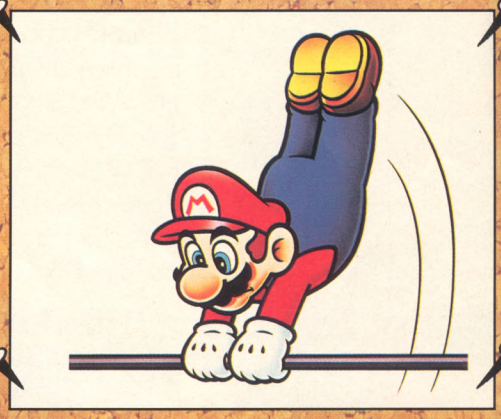
LIVE AUS DEM TRAININGSCAMP VON MARIO

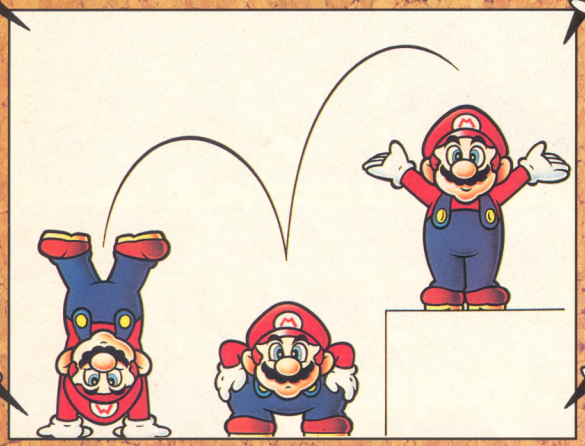
Erneut beweist uns Mario, daß er ständig im Training und immer topfit ist. Für sein neuestes Abenteuer hat er wieder einige neue Techniken erlernt. Seine Vorbereitungen für Donkey Kong waren übrigens auch der Grund dafür, daß er in „Wario Land – Super Mario Land 3" nicht mitspielen konnte. Doch die kurze Abenteuer-Abstinenz ist ihm ausgesprochen gut bekommen.

KATAPULTSPRUNG AM RECK

In einigen der Stages werdet Ihr statt einer Leiter oder einer Treppe ein Reck finden, an dem sich Mario nach oben katapultieren kann, um so höher gelegene Plattformen zu erreichen.

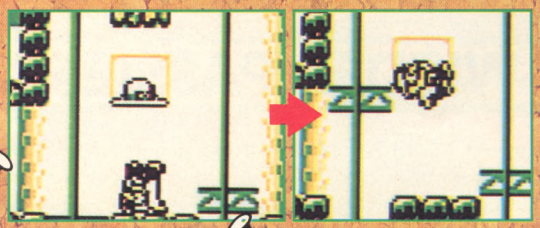


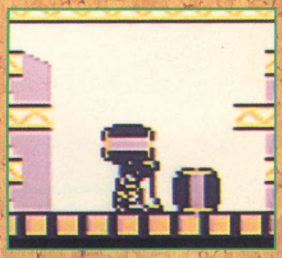




DER HANDSTAND-SPRUNG

Springt Ihr und drückt dabei das Steuerkreuz nach unten, so vollführt Mario einen Sprung, bei dem er dann im Handstand landet. Der Handstand schützt ihn nicht nur vor herunterfallenden Gegenständen, er kann aus dem Handstand heraus auch höher abspringen.

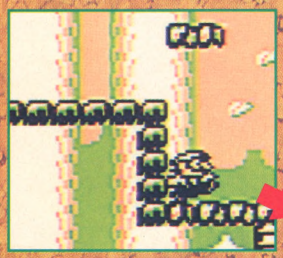


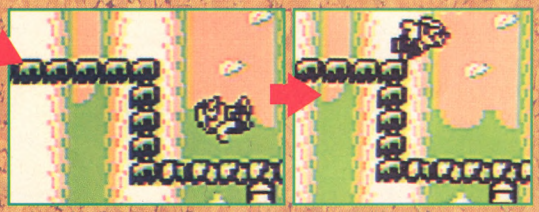


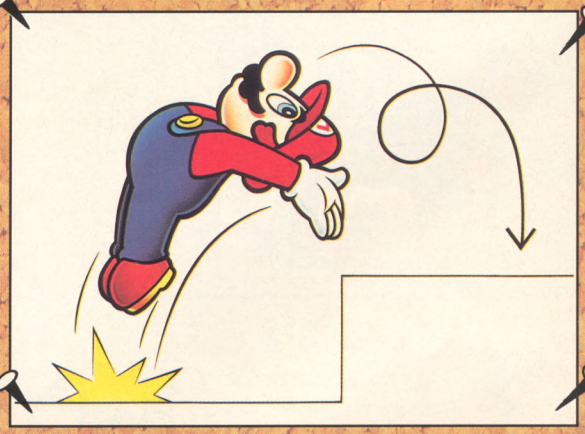
Befindet sich Mario im Handstand, können ihm die Fässer nichts anhaben.

DIE RÜCKWÄRTSROLLE

Eine Technik mit der Mario besonders hohe Hindernisse gut überwinden kann. Er nimmt Anlauf, stoppt und springt dann mit dem Rücken zum Hindernis ab. Mit dieser Technik kann Mario am höchsten springen.

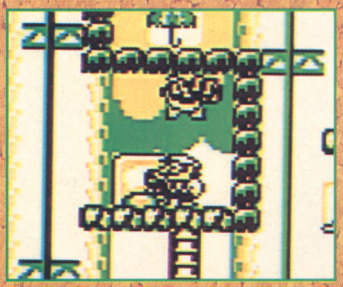




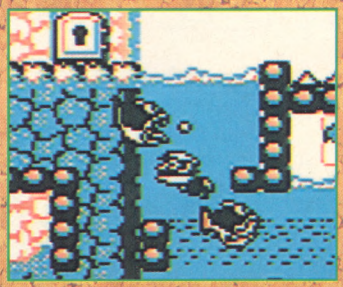


WEITERE NEUE AKTIONEN

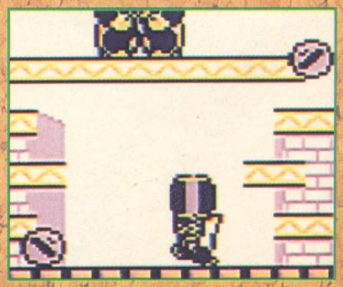
Das waren nur einige der neuen Techniken von Mario. Am besten Ihr laßt Euch einfach überraschen, was Mario sonst noch so auf Lager hat. Schließlich hat er sich sehr gut vorbereitet auf seinen Einsatz gegen den behaarten Bananenvertilger. Rechts seht Ihr einige der Aktionen, die der Klempner in Donkey Kong drauf hat. Im Laufe der 100 Levels werden Euch sicher noch mehr begegnen.



In vielen der Stages finden sich Schalter, die Mario betätigen muß, um beispielsweise Aufzüge in Gang zu setzen.



Im Wasser hat er sich schon immer wohlgefühlt. Im neuen Donkey Kong kann er es unter Beweis stellen.



Mario kann Gegenstände wie Fässer und Schlüssel herumtragen, um im Spiel weiterzukommen.

DIE WICHTIGSTEN GEGENSTÄNDE

Im neuen Donkey Kong steht Mario nicht nur sein altbekannter Hammer zur Verfügung, den er diesmal sogar in die Luft schleudern kann, sondern auch eine Menge neuer Dinge. Da wird Donkey aber Augen machen!

PAULINES KRIMSKRAMS

Während Pauline von Donkey entführt wurde, gelang es ihr, noch einige Sachen zu hinterlassen, denen Mario nun folgen kann. Die Sachen führen ihn in die Bonusrunde.

1-UP HERZEN

Aufgrund der Vielzahl der Levels sind sie reichhaltig verteilt. 1-Up Herzen bescheren Mario ein Extraleben.

BRÜCKEN

Mit den Brückensymbolen kann Mario sich selbst Plattformen konstruieren. Nur wo? Das ist die Frage.

LEITER

Damit verhält es sich ähnlich, wie mit den Brücken. Mario kann sie an verschiedenen Stellen einsetzen.

TRAMPOLIN

Findet Mario ein Symbol, das ein Trampolin zeigt, kann er es nutzen, um damit in die Höhe zu springen.

HAMMER

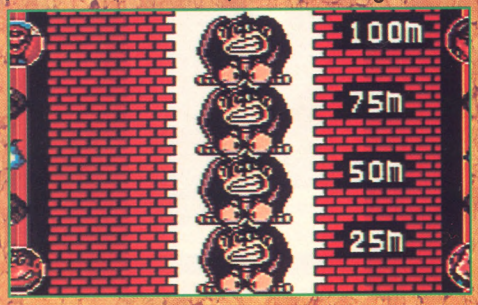
Ein vertrauter Gegenstand für Mario. Diesmal kann er ihn auch hochwerfen, um dann Leitern zu besteigen.

SUPER-HAMMER

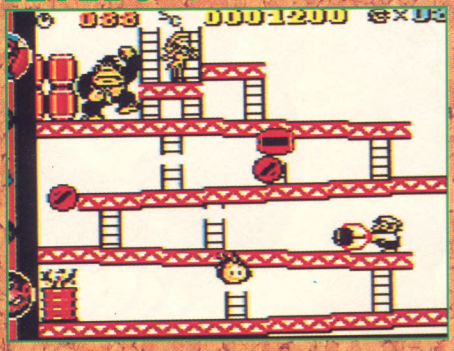
Mit Hilfe des Super-Hammers kann Mario Wände zertrümmern und Gegner besiegen. Mehr als einmal!

ALTBEKANNTE LEVELS IN NEUER FORM (STAGE 0, LEVEL 1 - 4)

Die ersten vier Levels des Spiels entsprechen denen der Originalversion. Dank dem Super Game Boy habt Ihr jedoch die Möglichkeit, die Farben der Stages selbst zu bestimmen. Also, laßt Eurer Fantasie freien Lauf und begleitet Mario durch vier Level, die er nur zu gut kennt.

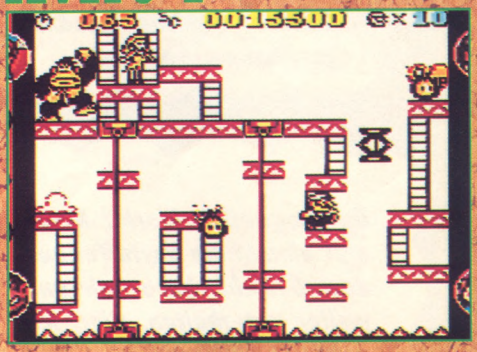


LEVEL 0-1



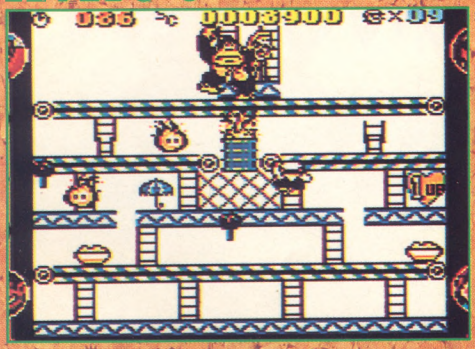
Die erste Stage, wer kennt sie nicht? Hier gilt es den Fässern auszuweichen und die oberste Plattform zu erreichen.

LEVEL 0-2



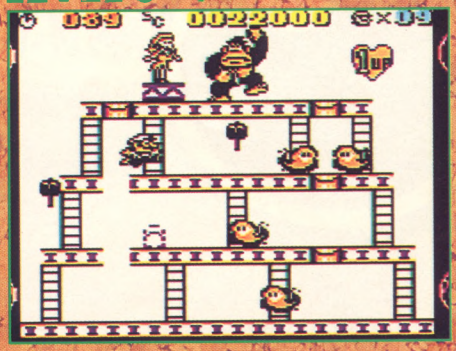
In dieser Stage muß Mario von Plattform zu Plattform springen und den Dingen ausweichen, die Donkey Kong nach ihm wirft.

LEVEL 0-3



In dieser Stage kommen die Flammengeister von oben, was die Angelegenheit nicht gerade einfach macht.

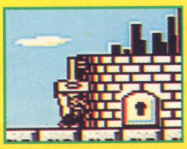
LEVEL 0-4



Hier müssen die Steckverbindungen der Plattformen eingesammelt werden. Sind alle eingesammelt, ist Donkey Kong bezwungen.

GUTE TIPS FÜR MARIO

Nach jeweils einem bestandenen Spielabschnitt läuft ein Demospiel ab, das Ihr Euch gut ansehen solltet. Hier nämlich erhaltet Ihr einige wichtige Tips, die sich auf die nächsten Levels beziehen.

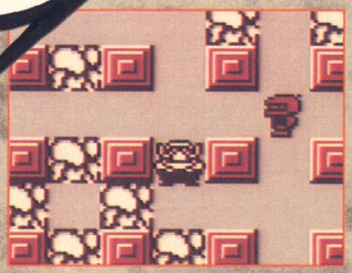


WARIO BLAST™

Hey, Bomberman! Das Ding an Deinem Helm soll wohl die Überreste Deines Gehirns zusammenhalten. Hehehe!

Du langweilst, Wario! Nimm erst einmal die Kartoffel aus dem Gesicht, bevor wir uns weiter unterhalten. Hier, ich schenke Dir etwas...

BOMBASTISCH!



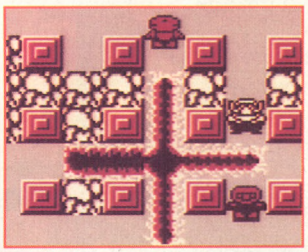
Wario oder Bomberman, Strategie oder blinde Wut, trefft Eure Wahl...

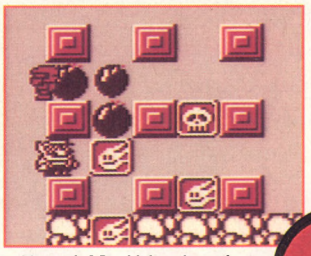
Wario ist wieder da und er ist böser denn je, denn er ist der böse Mario und er hat sich ein neues Opfer gesucht. Nachdem vor kurzem noch Mario das Ziel seiner Bosheit war, hat er es nun auf Bomberman, den kleinen Videospiel-Bombenspezialisten abgesehen. In einem einzigartigen Showdown wird sich nun zeigen, wer der bösere Bomber der beiden ist... (mm)

© 1994 Hudson Soft. © 1994 Nintendo. TM & ® are trademarks of Nintendo Of America

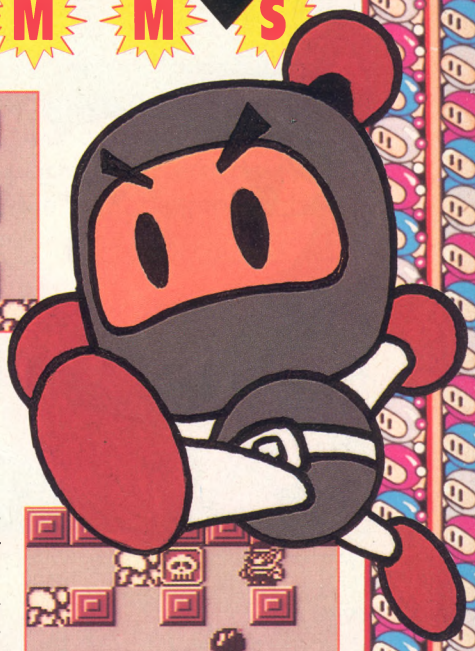
BOMBEN BUMMS

Das Spiel wartet mit zwei verschiedenen Variationen der klassischen Bomberman-Action auf. Ihr könnt Euch entscheiden, ob Ihr allein gegen den Computer oder mit dem Super Game Boy und Multispieler-Adapter gegen bis zu drei weitere Spieler. Spielt Ihr gegen den Computer, könnt Ihr wählen, ob Ihr lieber mit Wario oder mit Bomberman antreten wollt. Im Battle-Mode erwarten Euch dann acht explosive Runden.



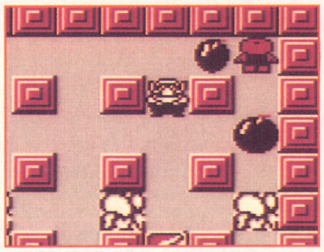


Nun müßt Ihr Euch entscheiden. Wer soll Euer Herzblatt sein? Der kleine, dynamische, vermummte Videospiel-Sprengmeister Bomberman oder der böse, etwas rundliche Wario, der sich nur zu gern mit allen Leuten anlegt und immer eine dicke Lippe riskiert. Mit wem könnt Ihr Euch besser identifizieren?



DOPPEL-DOSIS

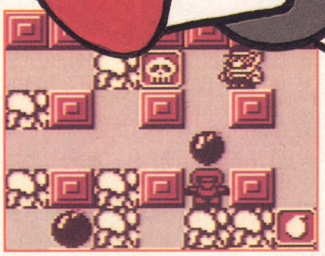
Ziel des Spiels ist es, Eure Gegner mittels Bomben zu eliminieren. Dies ist am einfachsten, indem Ihr den Gegner in eine Ecke treibt und ihm dann beide Fluchtwege mit einer Bombe versperrt. Nun braucht ihr nur noch auf den „Bumms" zu warten und könnt anschließend die Überreste Eures Opfers zusammenkehren. Dennoch müßt Ihr bei dieser Aktion sehr vorsichtig sein.



Hier noch einmal die Situation in graphischer Darstellung. Eine Bombe unten, eine Bombe links und Euer Gegner wird in seine Einzelteile zerlegt.

SACKGASSE

Eine andere Möglichkeit, Eure Gegner auszuschalten, besteht darin, abzuwarten, bis sie sich in eine Sackgasse begeben und ihnen dann ein Ei, sprich eine Bombe, ins Nest zu legen. Auch hier gibt es für Euren Widersacher kein Entkommen mehr, er erhält ein Direktticket in den Bomben-Himmel. Um diese Aktion durchführen zu können, müßt Ihr sehr schnell sein.



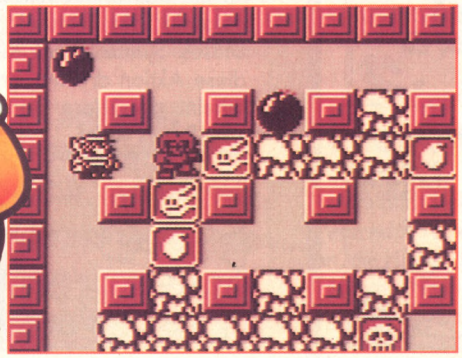
Euer Gegner ist in eine Sackgasse gelaufen und gibt Euch so die Möglichkeit, ihm den Fluchtweg zu versperren. Gleich macht es „Bumm".

BOMBEN ITEMS

Im Spiel gibt es zwei verschiedene Arten von Gegenständen zu finden, die Euch von großem Nutzen sein können. Zum einen sind dies Gegenstände, die Ihr direkt im Spiel finden könnt, zum anderen handelt es sich um Items, die Ihr erst bekommt, wenn Ihr Endgegner besiegt habt. Diese Items begleiten Euch dafür jedoch durch die restlichen Stages. Items, die Ihr vom Endgegner erhaltet, nützen Euch in der Regel in der darauffolgenden Runde am meisten.

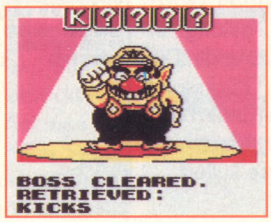
FELD-ITEMS

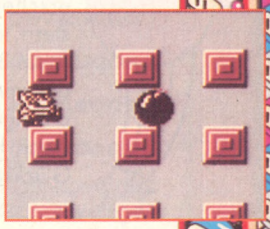
In den jeweiligen Arenen des Spiels findet Ihr die sogenannten Feld-Items. Sie vergrößern Eure Sprengkraft oder geben Euch zusätzliche Bomben, jedoch nur für diese eine Stage. Die Feld-Items können sich jedoch auch negativ auswirken.

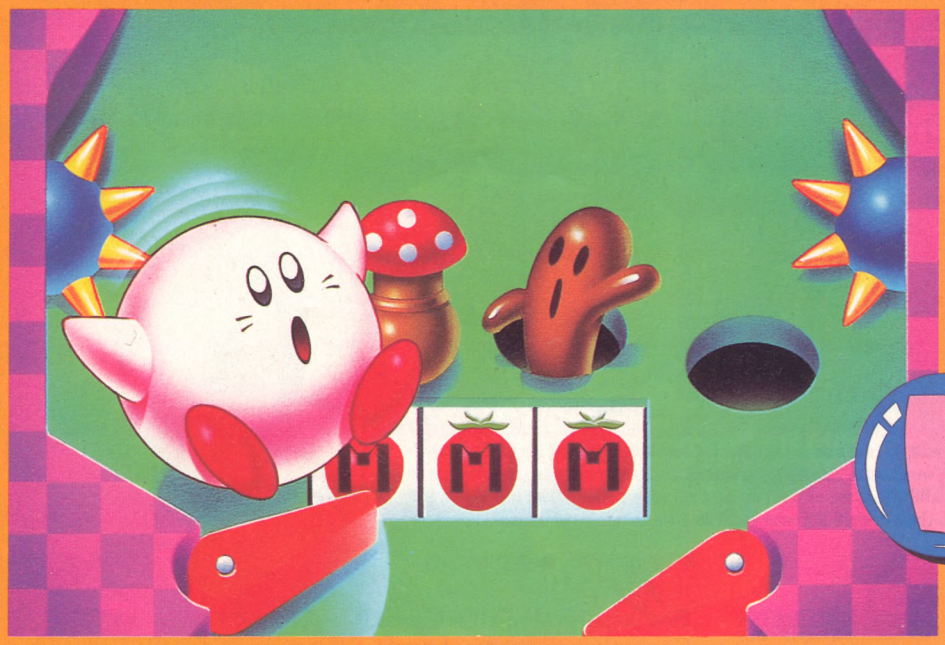


POWER-UP-ITEMS

Die Power Up-Items erhaltet Ihr erst, wenn Ihr einen der Endgegner bezwungen habt. Diese bleiben Euch bis zum Ende des Spiels erhalten. Die Items ermöglichen es Euch zum Beispiel, Gegner zu rammen, Bomben wegzukicken und sogar Blöcke zu überspringen. Habt Ihr einen Endgegner bezwungen, erhaltet Ihr von ihm das Power-Up, das Ihr in der nächsten Runde gebrauchen könnt. Eine große Erleichterung, denn von Level zu Level bekommt Ihr es mit mehr Gegnern zu tun.



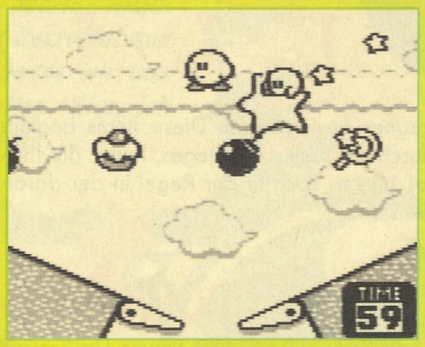




KIRBY'S PINBALL LAND

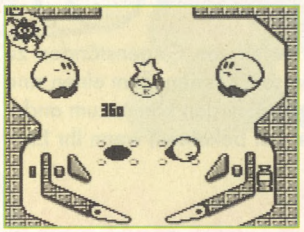
BONUS SPIELE

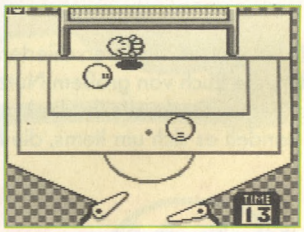
Kirby ist ganz und gar außer sich: Er mag es wild und flippig, möchte ohne Geschwindigkeitsbeschränkung durch die Gegend kugeln, will Spaß ohne Ende. Kirby will es König Nickerchen und seinen Spießgesellen zeigen, was für ein waschechter, durch 1000 Abenteuer gestärkter Kirby er doch ist. Aber leider ist Kirby nicht Herr seiner Bewegungen. Zum Glück besitzt Kirby übersinnliche Kräfte und ließ uns auf diesem Wege ein paar Tips zukommen, was er höchstselbstpersönlich mag und wo es ab und an Fallstricke, Fußangeln oder andere hintertückische Fallen zu überwinden gilt. Und los geht es mit drei Tips zu den Bonus-Spielen im wunderbaren Kirby's Pinball Land.



Bei den Poppy Brüdern

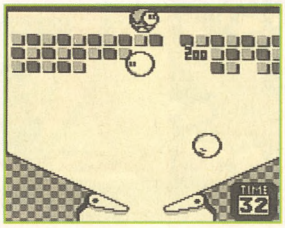
Wie in jeder der drei verfügbaren Flipperwelten, kommt Kirby in das spezielle Bonus-Spiel, wenn er im mittleren Spielabschnitt den Warpstern trifft. Bei den Poppy Brüdern muß Kirby im mittleren Abschnitt den träumenden Kirby treffen, wenn er einen Warpstern träumt. Das Warpsternsymbol erscheint auf dem Teller und muß nochmals getroffen werden.





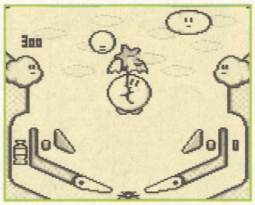
In den Wispy Wäldern

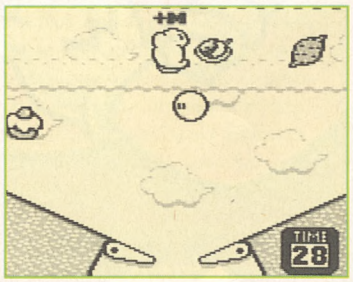
In den Wispy Wäldern ist Kirbys Glück gefragt, denn hier hat er es mit einem Spielautomaten zu tun, will er das Bonus-Spiel erreichen. Erst wenn in der Glücksspielanzeige drei Warpsterne aufleuchten und Kirby den dann erscheinenden Warpstern trifft, gelangt er in die Bonusrunde. Die gesamte Glücksspielanzeige verändert sich, wenn Kirby durch die Glücksgasse kullert.



Im Kracko Land

Kirby's Ziel sollten die beiden Nimbus-Wolken rechts und links im mittleren Abschnitt sein. Trifft Kirby eine Nimbus Wolke, erscheint ein Symbol, das zur anderen Wolke wandert. Dieses Symbol muß Kirby nochmals treffen. Schafft Kirby diese Aktion dreimal, erscheint der Warp-Stern zum Bonus Spiel.



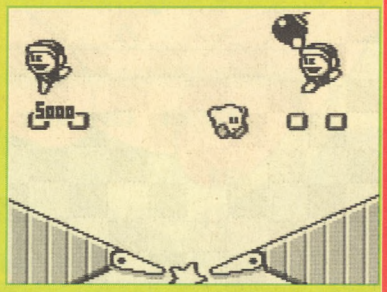


© 1993 Nintendo

KIRBY'S PINBALL LAND™

KIRBY SUPERSTAR DREHT AUF!

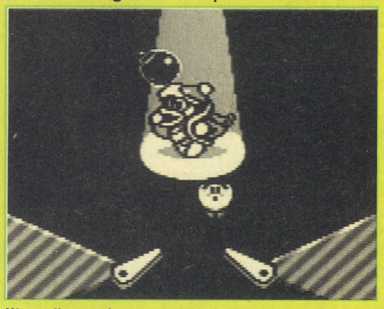
In drei verschiedene Flipperwelten hat es Kirby Superstar verschlagen, drei Welten voller Action, über die König Nickerchen mit seinen Helfershelfern eifersüchtig wacht. Aber erst dann, wenn Kirby die drei Oberbosse der jeweiligen Flipperwelt besiegt hat, kann er sich Nickerchen stellen. (ak)



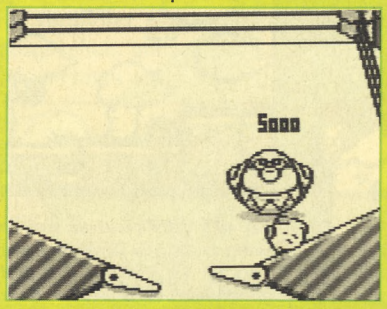
EIN NICKERCHEN

Allen, die Kirby helfen wollen, Nickerchen ein Schnippchen zu schlagen, seien gewarnt: Ein hartes Stück Arbeit wartet auf Euch! Alle drei Endbosse sind zwar nicht so schwer zu schlagen, aber der Weg zu ihnen ist mit vielen hinterhältigen Fallen gespickt. Und hat man einen Boß erledigt, muß man erst einmal zum nächsten finden und überleben – und dann, natürlich, auch noch den dritten Boß besiegen. Steht man dann vor dem König, wird sich dieser zweimal verwandeln, bevor er sich geschlagen gibt. Zum Glück hat uns Kirby einen Trick verraten, wie man zu Beginn des Spieles die Endbosse und die Bonus-Spiele anwählen kann.

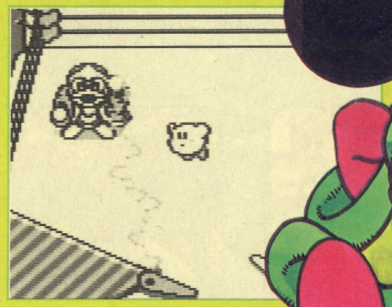
He, Du Edelknödel, ich werd' Dir eins überbraten – versprochen!



Hier gilt es, immer schön in Bewegung bleiben, Nickerchen treffen, und auf die Bomben achten, die bei der Explosion jeweils einen Flipper-Arm kurzfristig lähmen.



Ein harmloser Geselle, der Kirby nicht viel Widerstand leistet. Er springt lediglich wild herum. Für Kirby ein Kinderspiel.



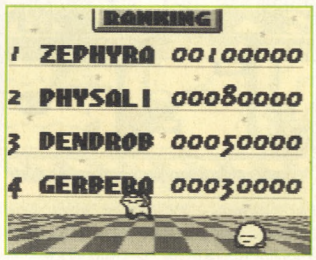
Ab und zu schießt er mit einem Elektroschock, so daß der Flipperarm außer Funktion gesetzt wird. Wenn er wild wird, zappert er hin und her.

Versteckte Kommandos

Yeah! Ein toller Einfall von Kirby, uns die versteckten Kommandos zu verraten, wie man zu Bonusspielen und Endbossen inklusive Nickerchen kommen kann. So kann jeder schon einmal üben.

Bonus Anwahl

Im Titelbild Select und Steuerkreuz nach links gedrückt halten, die Highscore-Anzeige anwählen, und erst dann Select und Steuerkreuz loslassen, wenn eine weiße Katze erscheint.



Endboß Anwahl

Im Titelbild Select und Steuerkreuz nach rechts gedrückt halten, die Highscore-Anzeige anwählen , und erst dann Select und Steuerkreuz loslassen, wenn eine schwarze Katze erscheint.

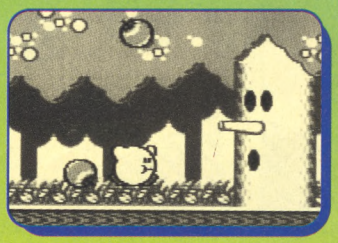
KIRB DREAM

Ein Windbeutel und die

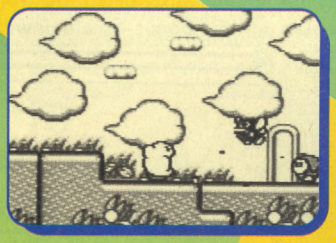
Abgefahren! Nachdem es Kirby, der fliegende Marshmallow, geschafft hatte, König „Nickerchen" in die ewigen Jagdgründe zu schicken, tat sich eine neue Auf-

STAGE 1 DIE GREEN GREENS

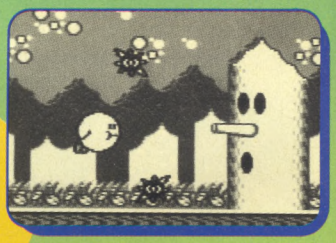
Bereits in der ersten Stage des Extra Games, den Green Greens, hat sich eine Menge geändert. So lauern diesmal beispielsweise keine Hühner mehr auf Kirby, sondern streitsüchtige Kampfhähne. Auch die wandernden Pilze haben sich verändert, sie wurden zu Kuchen. Sogar der Endgegner dieser ersten Stage hat aufgerüstet, er attackiert nun mit Morgensternen.



IM EXTRA GAME...



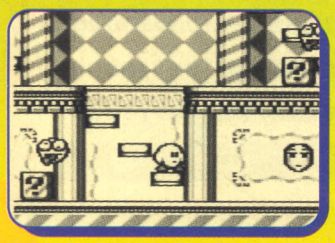
Hier wird der Unterschied zum normalen Modus deutlich. Die Gegner sind ganz schön sauer auf den Edelknödel und greifen ihn deshalb sofort an. Im normalen Modus hätte er sie umgehen können.

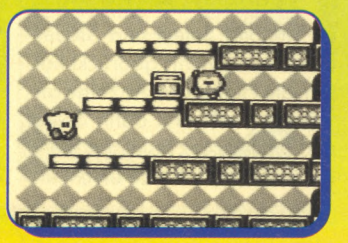


Auch der erste Endgegener hat dazugelernt. Anstatt mit Äpfeln zu werfen, bombardiert er den grinsenden Golfball mit Eisenkugeln, die noch dazu mit Dornen verziert sind. Sei auf der Hut, Kirby!

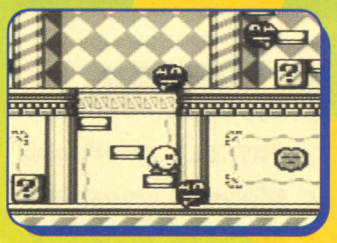
STAGE 2 AUF BURG LOLOLO

Auch auf Burg Lololo hat sich einiges verändert. Die Gegner haben andere Gestalten angenommen und reagieren auch gleich viel aggressiver als zuvor. Sobald sie den Eindringling wahrnehmen, greifen sie ihn an. Außerdem bewegen sich die Gegner auch in anderen Bahnen als zuvor. Der Knödel sollte also alles Gelernte aus dem ersten Durchgang vergessen und sich vorsichtig durch die Burg kämpfen.

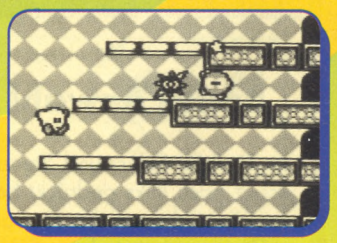




IM EXTRA GAME...



Das Burgverlies. Die Gegner haben andere Gestalten angenommen. Im normalen Game waren Maske und die LS- Drops Wächter der Katakomben, nun sind es der Kürbis und die Bri-Kids.



Auch Lololo (oder sollte es etwa sein Bruder Lalala sein, na egagagal) hat aufgerüstet. Sind es im ersten Durchgang noch Toaster mit denen er attackiert, bedient er sich nun Morgensternen. Böböböse!

© 1992 Nintendo Co. Ltd.

BY'S LAND™

Gier nach Mehr...

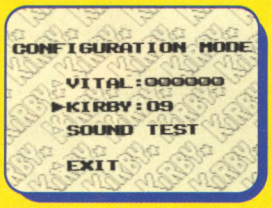
gabe für ihn auf, das Extra Game! Wir zeigen Euch, was sich in diesem Game gegenüber dem normalen geändert hat... (mm)

Der Weg ins Extra Game

Der Weg ins Extra Game offenbart sich Euch erst nach einmaligem Durchspielen des Games. Erst dann nämlich werdet Ihr das nebenstehende Bild sehen. Drückt nun im Titelbild das Steuerkreuz nach oben, dann „A" und den Select-Knopf.

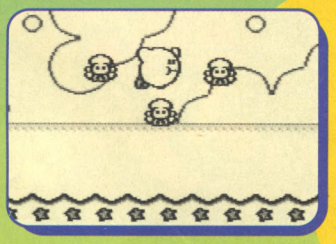
Das Power-Up Menü

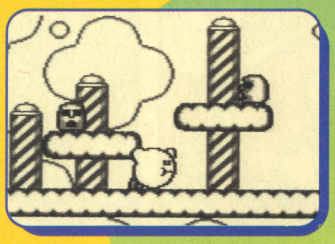
Um Kirby etwas aufzupowern, solltet Ihr im Titelbild das Steuerkreuz nach unten drücken, dann „B" und den Select-Knopf. Nun erscheint ein Menü, bei dem Ihr die Anzahl Eurer Kirbys (bis zu 9) und die Energie des Airbags (bis zu 6 Einheiten) bestimmen könnt.



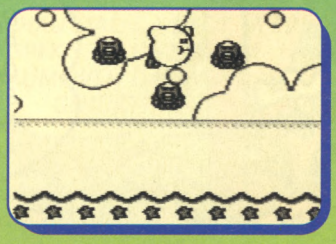
STAGE 3 DIE SCHWIMMENDEN INSELN

Natürlich präsentieren sich auch die schwimmenden Inseln verändert. Sie schwimmen zwar immer noch, aber die Wächter der Inseln haben sich geändert. Die Tintenfische zum Beispiel haben ihre Farbe geändert und präsentieren sich nun in einem tiefen schwarz. Auch die Wolkenwächter empfangen Kirby verändert. Haben sie im normalen Modus noch recht freundlich ausgesehen, grinsen sie die Zuckerwattenkugel nun mit einer diabolischen Fratze an.

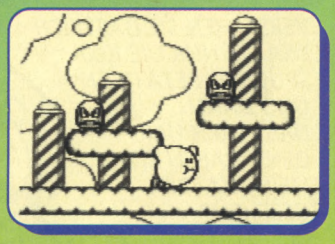




IM EXTRA GAME...



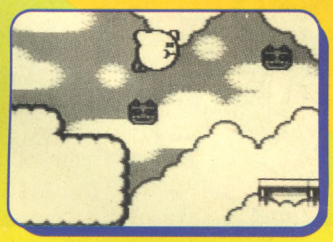
Die Tintenfische, die im normalen Spiel noch weiß von Farbe waren, sind im Extra Game rabenschwarz. Vielleicht ist ihnen ja die Tinte ausgelaufen...



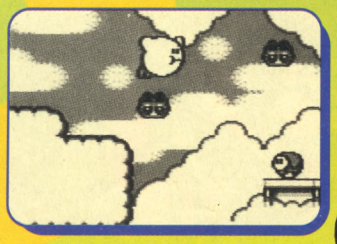
Auch die Wolkenwächter mit ihren diabolischen Dämonenmasken sahen im ersten Durchgang noch harmloser aus. Sie haben beschlossen, Kirby diesmal nicht so leicht passieren zu lassen.

STAGE 4 DIE BUBBLY WOLKEN

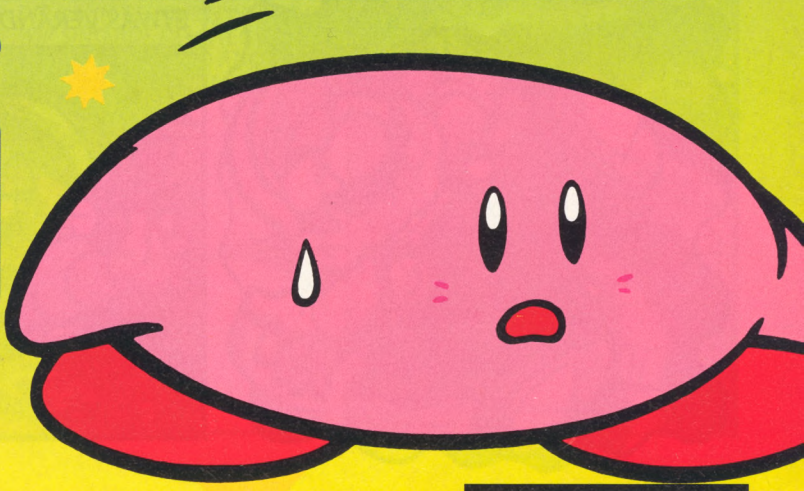
In den dämonischen Bubbly Wolken hat sich die gesamte Teufelsbrut verschanzt um den Erlöser meuchlings zu entleben. Möge der Erwählte auf der Hut sein vor den Kreaturen der Nacht, die ihm trachten nach dem Leben.



IM EXTRA GAME...

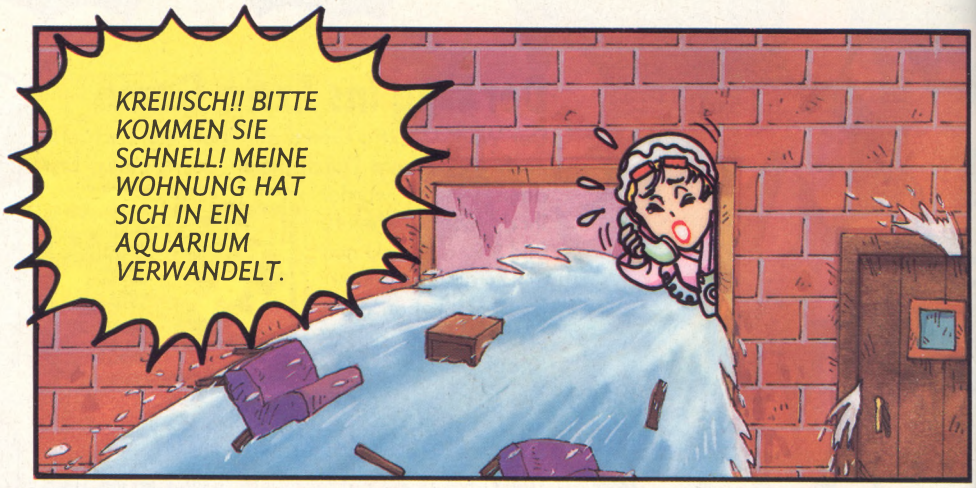


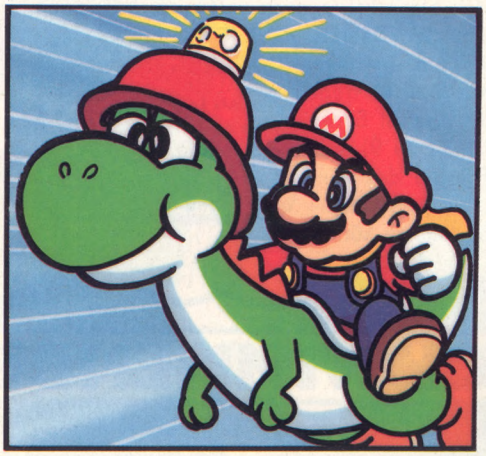
In den Bubbly Wolken hat die Zahl der Gegner zugenommen. Während im normalen Modus die Plattform noch unbewacht war, lauert dort ein Scherge der Finsternis, dessen Klauen nur darauf warten den Pelzigen zu zerstören...

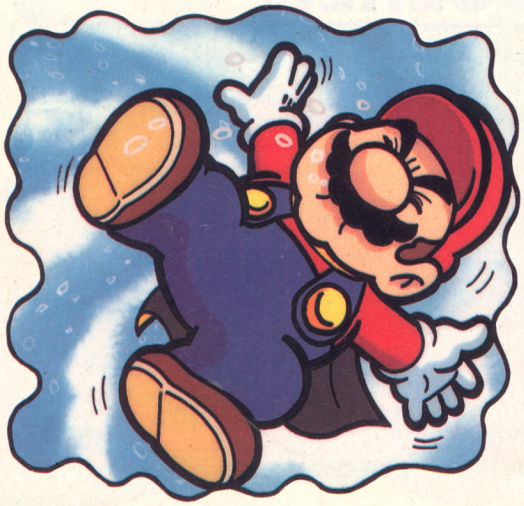


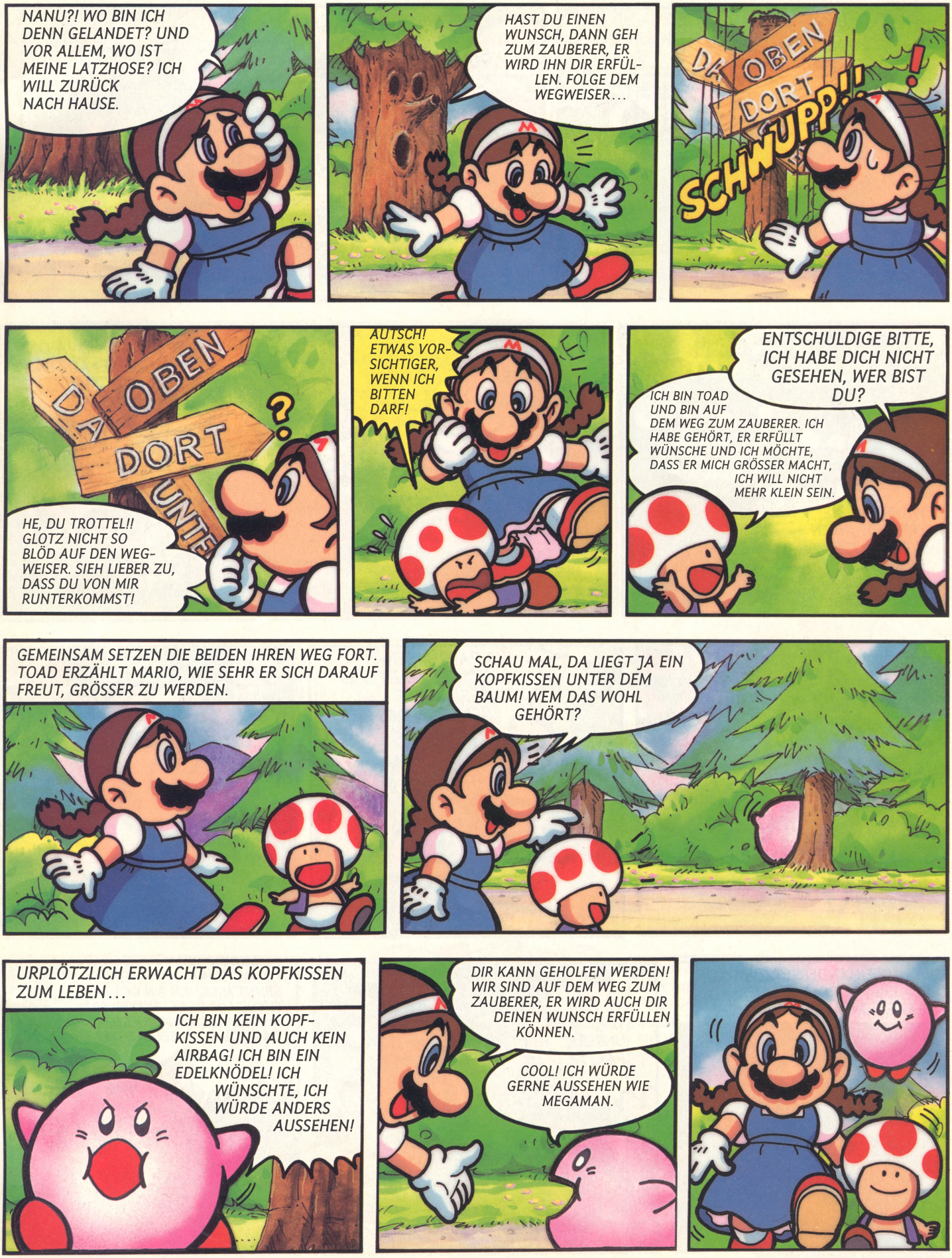
SUPER MARIO

MARIO IM WUNDER-LAND





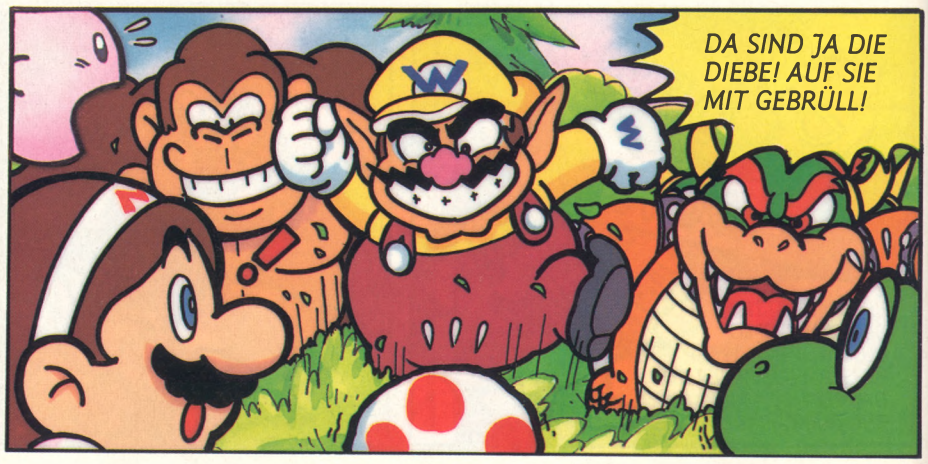


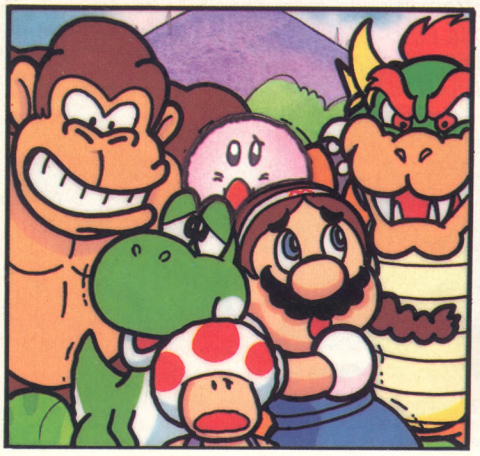

NANU?! WO BIN ICH DENN GELANDET? UND VOR ALLEM, WO IST MEINE LATZHOSE? ICH WILL ZURÜCK NACH HAUSE.
HAST DU EINEN WUNSCH, DANN GEH ZUM ZAUBERER, ER WIRD IHN DIR ERFÜLLEN. FOLGE DEM WEGWEISER...
DA OBEN DORT
SCHWUPP!!
!
DA OBEN DORT UNTE
?
HE, DU TROTTEL!! GLOTZ NICHT SO BLÖD AUF DEN WEGWEISER. SIEH LIEBER ZU, DASS DU VON MIR RUNTERKOMMST!
AUTSCH! ETWAS VORSICHTIGER, WENN ICH BITTEN DARF!
ENTSCHULDIGE BITTE, ICH HABE DICH NICHT GESEHEN, WER BIST DU?
ICH BIN TOAD UND BIN AUF DEM WEG ZUM ZAUBERER. ICH HABE GEHÖRT, ER ERFÜLLT WÜNSCHE UND ICH MÖCHTE, DASS ER MICH GRÖSSER MACHT, ICH WILL NICHT MEHR KLEIN SEIN.
GEMEINSAM SETZEN DIE BEIDEN IHREN WEG FORT. TOAD ERZÄHLT MARIO, WIE SEHR ER SICH DARAUF FREUT, GRÖSSER ZU WERDEN.
SCHAU MAL, DA LIEGT JA EIN KOPFKISSEN UNTER DEM BAUM! WEM DAS WOHL GEHÖRT?
URPLÖTZLICH ERWACHT DAS KOPFKISSEN ZUM LEBEN...
ICH BIN KEIN KOPFKISSEN UND AUCH KEIN AIRBAG! ICH BIN EIN EDELKNÖDEL! ICH WÜNSCHTE, ICH WÜRDE ANDERS AUSSEHEN!
DIR KANN GEHOLFEN WERDEN! WIR SIND AUF DEM WEG ZUM ZAUBERER, ER WIRD AUCH DIR DEINEN WUNSCH ERFÜLLEN KÖNNEN.
COOL! ICH WÜRDE GERNE AUSSEHEN WIE MEGAMAN.

NANU?! WIE KOMMT DENN DER COMIC-ZEICHNER DAZU, AUGEN IN DEN BUSCH ZU MALEN?

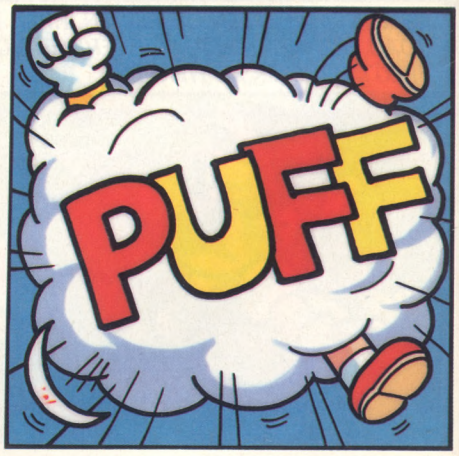
ICH BIN FERTIG! NIEMAND SIEHT MICH, WEIL ICH GENAUSO GRÜN, WIE DIE BÜSCHE BIN. ICH HASSE ES, GRÜN ZU SEIN.
DANN KOMM' DOCH EINFACH MIT ZUM ZAUBERER. ER KANN DICH SICHER NEU LACKIEREN.

WÄHREND DIE FREUNDE IHREN WEG FORTSETZEN, WERDEN SIE BEOBACHTET...


DA SIND JA DIE DIEBE! AUF SIE MIT GEBRÜLL!



IHR PAPPNASEN-GESICHTER HABT UNS UNSERE KEKSE GEKLAUT, DAS GIBT ÄRGER!


PUFF

DIE AUSEINANDERSETZUNG AUF DER ERDE WIRD AUS EINER FERNEN GALAXIE BEOBACHTET...

HE, WER STÖRT DA UNSERE PARTY?

KOMMT SCHON LEUTE, IHR KENNT MICH! ICH BIN DER FUCHS AUS DER FERNSEHWERBUNG. HABT IHR VERGESSEN, DASS ICH ALLES BEOBACHTE?

WÄHREND DIE SCHURKEN SICH AUS DEM STAUB MACHEN, WINKEN DIE FREUNDE DEM FREMDEN NACH...
UI, ER FLIEGT, ER KANN FLIEGEN! WEISST DU, WER DAS WAR, MARIO?
NEIN, ABER ICH BIN ALLERGISCH GEGEN FUCHSHAARE. ICH SCHÄTZE ABER, WIR WERDEN NOCH VON DIESEM TYP HÖREN.

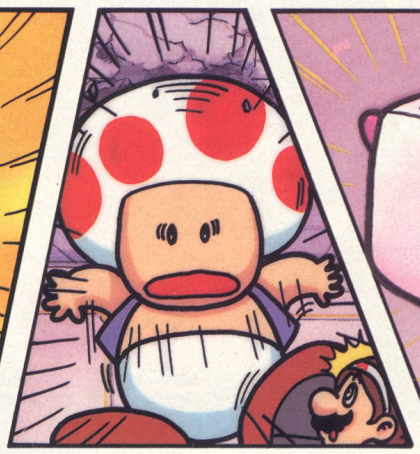
ENDLICH ERREICHEN DIE VIER DAS SCHLOSS DES ZAUBERERS.

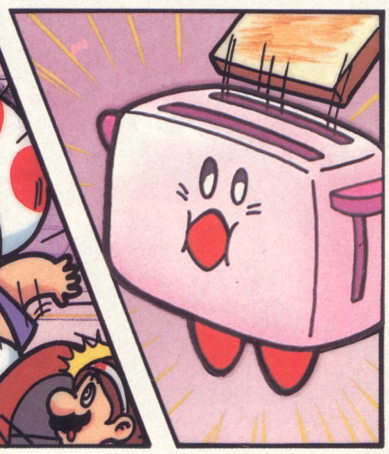
HI KIDS, ICH BIN CRAB, DER ZAUBERER! IRGENDWELCHE SORGEN, IRGENDWELCHE NÖTE? ICH HELFE GERNE!

DAS HÄTTE ER NICHT SAGEN DÜRFEN...
ICH ZUERST! ICH HÄTTE GERN EIN ETWAS MODISCHERES OUTFIT! GEHT DAS?
SO WAS, MAN SIEHT MICH JA KAUM NOCH.
ICH BIN ZU KLEIN, ICH WILL GRÖSSER SEIN!
ICH WILL KEIN KOPFKISSEN MEHR SEIN!

OK, DAS MACHEN WIR. ICH BIN MEISTER IM LÖSEN VON PROBLEMEN. ZAPP!
ZAPP!

?





GREAT! DAS WÄRE ERLEDIGT, NUN ZU DIR, WAS WOLLTEST DU NOCH GLEICH?
BITTE TU MIR NICHTS, ICH WILL DOCH NUR ZURÜCK NACH HAUSE UND DIESE ALBERNEN KLAMOTTEN LOSWERDEN.

ZAPP!

W-WO BIN ICH? WER BIN ICH, UND WAS SIND DAS FÜR BUCHSTABEN VOR MEINER NASE?
GOTT SEI DANK, SIE LEBEN NOCH! ABER SIE LIEGEN AUF MEINER KATZE!

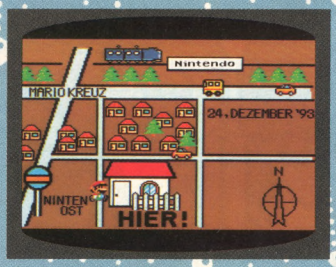
ENDE

MARIO PAINT™

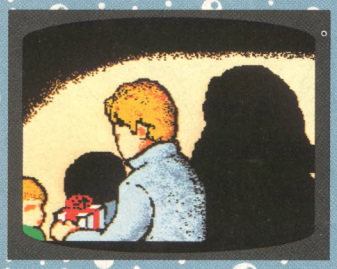
Die ganz andere Weihnachtskarte!

Die Idee: Der Mario Paint-Videogruß!

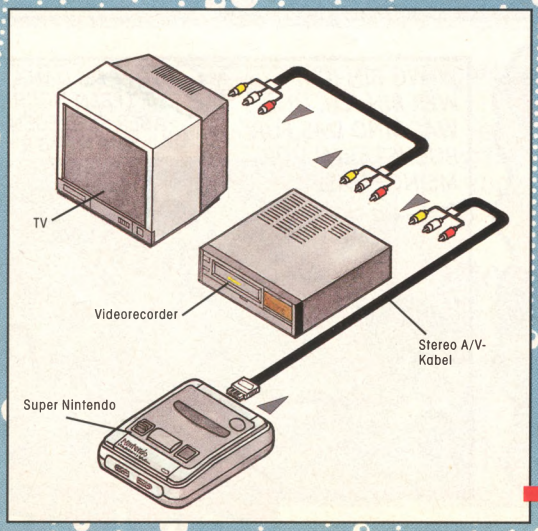
Fehlt Euch noch eine Geschenkidee? Wie wäre es denn mit dieser: Produziert eine Videopostkarte mit Mario Paint. Oder peppt Eure Erinnerungsvideos auf, indem Ihr ihnen einen Vor- oder Nachspann mit Mario Paint verpaßt. Oder unterlegt die Bilder mit einer selbstkomponierten Musik. Das ist sicher ein Geschenk, über das sich auch jemand freut, der sonst schon alles hat.



Wie wäre es, wenn die Einladung zur Geburtstagsparty demnächst per Video an Eure Freunde geht – gleich mit animiertem Lageplan. Da kann sich niemand verlaufen.

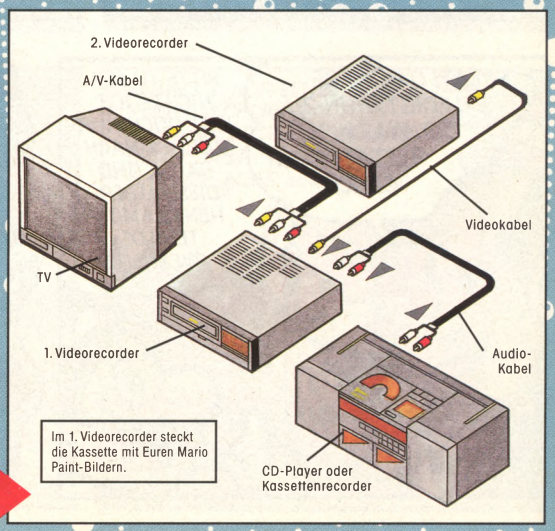


Und dann auf der Party, laßt Ihr Eure Gäste mit Mario Paint Selbstporträts machen – das ist nicht nur ein Riesenspaß, sondern auch ein einmaliges Souvenir.



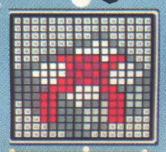
Und so wird's gemacht:

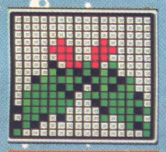
Um einfach nur eine Videopostkarte zu machen, braucht Ihr lediglich zwischen TV und Super Nintendo Euren Videorecorder zwischenschalten (siehe Skizze links). Wollt Ihr einen vorhandenen Videofilm verschönern und/oder Musik und Sprache dazumischen, müßt Ihr einen 2. Videorecorder und/oder ein Musikabspielgerät, auf dem Ihr den Sound und die Sprache aufgenommen habt, zwischenschalten (siehe Skizze rechts).



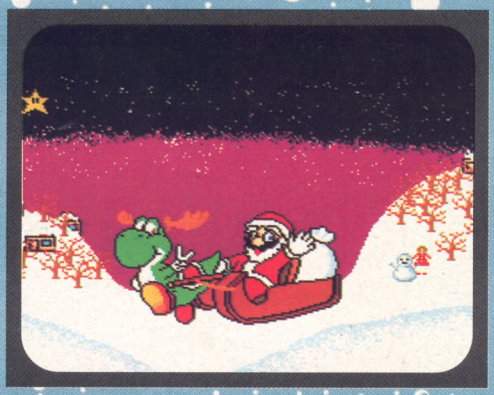
© 1992 Nintendo

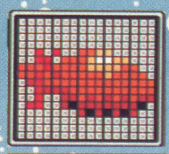
Auf in die Stempelwerkstatt

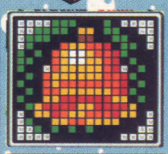

Geschenk


Tannenzweig

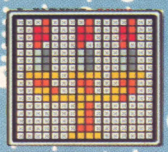
Wenn Ihr mit Stempeln arbeitet, werden Eure Mario Paint-Kunstwerke sehr viel detailgenauer. Punkt für Punkt arbeitet Ihr einen Stempel aus, den Ihr dann in Euer Werk einbauen könnt. Bis zu 15 Stempel-Motive könnt Ihr speichern, so daß sich auch größere Bilder gut zusammensetzen lassen. Am besten Ihr skizziert Euch den gewünschten Stempel vorher auf einem Blatt kariertem Papier, ähnlich einem Strickmuster.

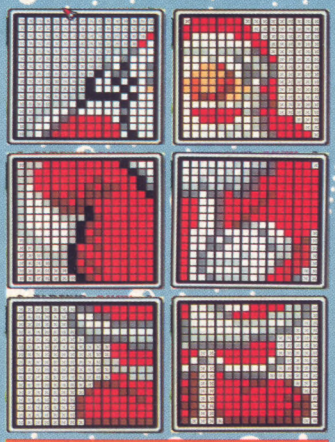



Tannenzapfen


Glocke

Weihnachtsbaum


Kerzenleuchter


Nikolaus

Eindrucksvolle Effekte

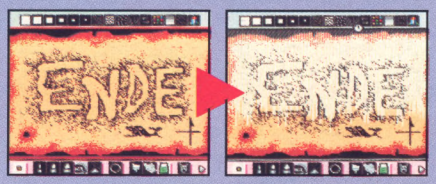
Daß Ihr die Weihnachtskarte für Eure Freunde auch als Zeichentrickfilm gestalten könnt, ist ja klar. Aber es gibt noch ein paar Tricks, wie Ihr das Tollste aus Eurem Mario Paint herausholen könnt.

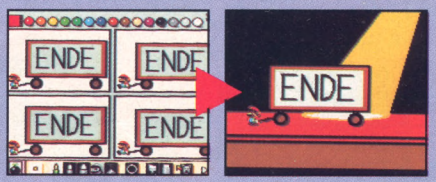
Flash-Effekte

Das sieht absolut professionell aus: Animiert nur einen Buchstaben, verändert die Farben und Muster. Das ergibt einen Effekt wie eine blinkende Neonreklame – überaus eindrucksvoll.

Profi-Ende

Wie im Hollywoodfilm: Am Ende Eures Mario Paint-Kunstwerkes, laßt Ihr das Bild effektvoll verschwinden, indem Ihr einen der Radierer benutzt. Oder aber Ihr verändert die Farben der Endsequenz und laßt sie immer schwächer werden.





Gut vorbereiten

Ohne Drehbuch rühren Profi-Künstler keinen Finger. Nehmt Euch ein Beispiel und zeichnet Euch bevor Ihr beginnt erst einmal grob ein „Storyboard" auf. Das ist eine Art Drehbuch im Comic-Stil. Wenn Ihr Euch daran haltet, kann bei Eurem Mario Paint-Projekt eigentlich nichts mehr schiefgehen.

SIMCITY

Bürgermeister werden...

... ist nicht schwer. Bürgermeister sein dagegen sehr. Bei diesem Spiel baut Ihr Eure eigene Traumstadt und seid als regierender Bürgermeister für den reibungslosen Ablauf verantwortlich. Verkehrsstaus, Großbrände, Luftverschmutzung, Arbeitslosigkeit und viele andere Probleme machen aus Eurer Regierungszeit ein wahrhaft stressiges Unterfangen. (jk)

Leben – Wohnen – Arbeiten

„Ausgeglichenheit" heißt das Rezept, wenn Ihr Euer Dorf zu einer Megametropole heranwachsen lassen wollt. Macht Euch allerdings immer wieder auf Rückschläge gefaßt.

Radioaktivität
Was ist zu tun, wenn es in einem Kernkraftwerk zu einem verhängnisvollen Unfall kommt? Werdet Ihr damit fertig?

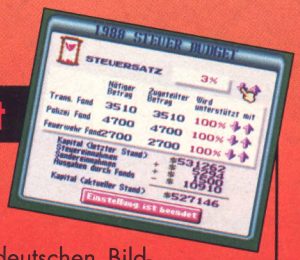
Luftverschmutzung
Industrie, Verkehr und Kohlekraftwerke haben eine dichte Smog-Glocke über Eure Stadt gelegt. Was kann da helfen?

Zu hohe Mieten
So viel verdient keiner, um die teuren Mieten zu zahlen. Bevor die Leute aus Eurer Stadt flüchten, solltet Ihr dagegen etwas tun.

Hoher Verkehr
Ein Stau reiht sich an den nächsten. In der Rush-Hour gibt es regelmäßig den Verkehrsinfarkt. Habt Ihr richtig geplant?

Kriminalität
Was mag die Gangster nur in Eure Stadt ziehen? Zieht das Casino diese Tunichtgute an?

Immer voll informiert

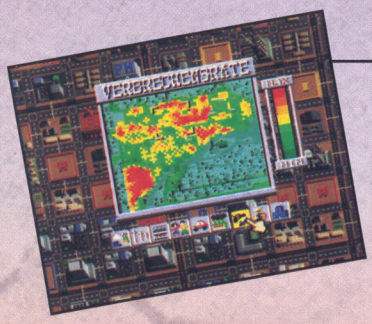


Information ist das wichtigste Handwerkszeug, das einem Bürgermeister zur Verfügung stehen muß. Zum einen helfen Euch dabei die deutschen Bildschirmtexte und zum anderen Dr. Wright, ein erfahrener Stadtplaner, der so manch guten Rat geben kann. Auch die stets einsehbaren Statistiken tragen zur Aufklärung bei.

Riesenärger in riesigen Städten

Das ist genau die richtige Herausforderung für den erfahrenen Bürgermeister: Die Probleme einer Megametropole in wenigen Jahren lösen. Eure Amtsvorgänger haben da einigen Mist gebaut. Werdet Ihr die Städte wieder unter Kontrolle bringen können und ihren endgültigen Untergang verhindern?

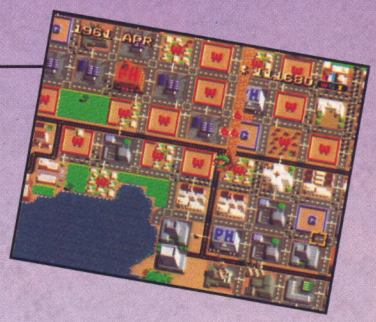
Bern 1965
Die beschauliche Stadt in der Schweiz hat nie viel Wert auf ein effektives öffentliches Nahverkehrssystem gelegt. Das Ergebnis: Das absolute Verkehrschaos, verbunden mit gravierender Luftverschmutzung. Krempelt die Ärmel hoch und versucht, eine neue Infrastruktur aufzubauen!



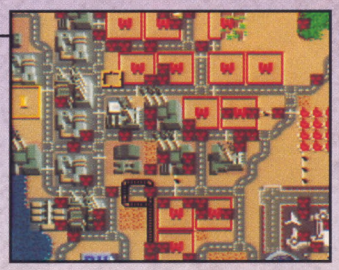
Detroit 1972
Als die Automobilhersteller ihre Tore schlossen, kam die Arbeitslosigkeit. Und mit ihr die Stadtflucht und eine extrem hohe Kriminalität. Eure Aufgabe ist es nun, diesen Problemen entschlossen entgegen zu treten.

Rio de Janeiro 2047
In der brasilianischen Metropole mag dieses Jahr niemand an Karneval denken. Der Ozean hat alle Dämme gebrochen und die Stadt versinkt im Wasser. Eine heikle und schwierige Aufgabe angesichts der hohen Bevölkerungsdichte.

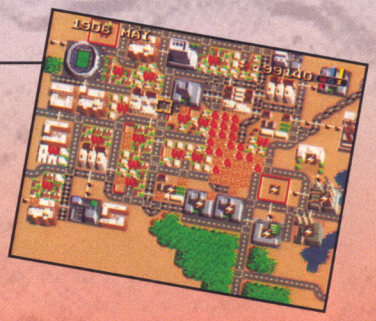
Tokio 1961
Wie konnte es dazu kommen? Die großen Umweltprobleme der japanischen Metropole haben ein riesiges Monster namens Bowser angelockt, das durch die Stadt stampft und verheerende Schäden anrichtet. Haltet die zerstörerische Bestie auf!

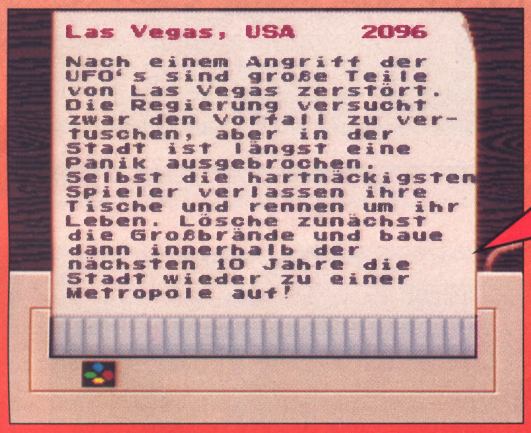


Boston 2010
Die Kernenergie-Befürworter haben sich verrechnet und der Super-GAU ist Wirklichkeit geworden. Der Wiederaufbau der großen radioaktiv verseuchten Teile Bostons verlangt von Euch jede Menge Geschicklichkeit und Umsicht.



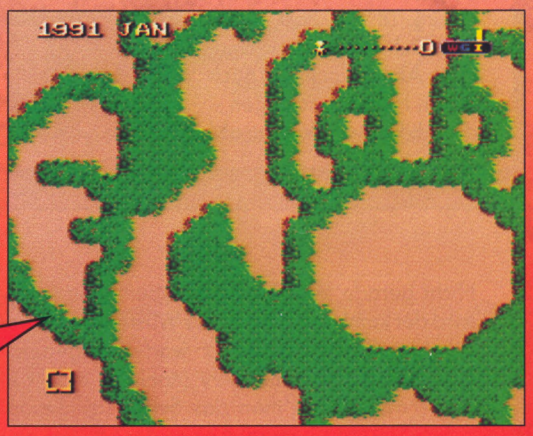
San Francisco 1906
Die ungeheuren Schäden, die ein Erdbeben angerichtet hat, in nur wenigen Jahren zu beheben, ist keine dankbare Aufgabe. Wird es Euch gelingen, San Francisco wieder zu einer blühenden Kulturstadt Kaliforniens zu machen?

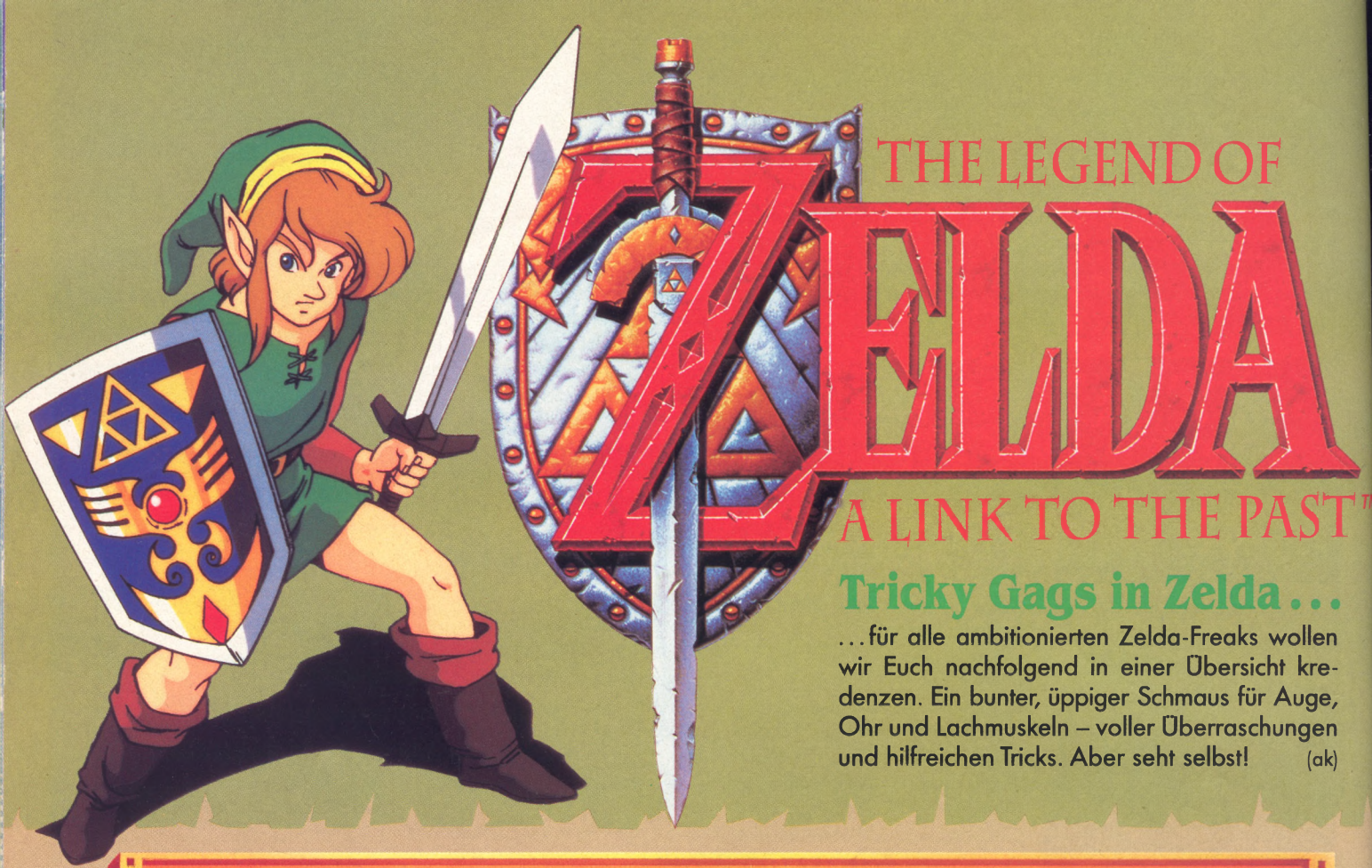




Spezialitäten für Bürgermeister-Cracks

In Las Vegas sind Ufos gelandet. Könnt Ihr verhindern, daß Eure Stadt in die Hände der Außerirdischen fällt?
Free City – hier muß die Freiheit wohl grenzenlos sein! Noch nie konnte ein Bürgermeister so frei eine Stadt bauen.





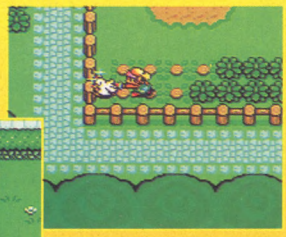
Tricky Gags in Zelda...

...für alle ambitionierten Zelda-Freaks wollen wir Euch nachfolgend in einer Übersicht kredenzen. Ein bunter, üppiger Schmaus für Auge, Ohr und Lachmuskeln – voller Überraschungen und hilfreichen Tricks. Aber seht selbst! (ak)

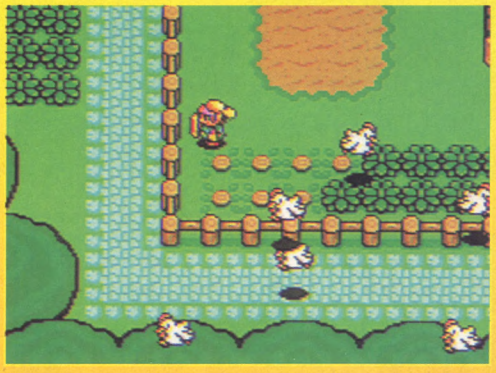
Auf in den trickreichen Reigen!

Die verrückte Hühner-Attacke

Welcher Stadtmensch ist sich schon der Gefahr bewußt, einer brütenden Henne das Ei zu entwenden? Noch schlimmer ist es, nach einem Huhn zu schlagen, denn dann hat man die gesamte Hühner-Verwandtschaft am Hals. So geschieht es in Zelda 3 – A Link To The Past, wenn man sich zu der wagemutigen Aktion versteigt, nach einem Huhn zu schlagen – der Hühner-Punk geht ab!



Wagt es nicht, zu oft und ausdauernd ein einzelnes Huhn zu vermöbeln!



Der komische Kauz

Nicht gerade zum Totlachen, aber äußert nervig, wird der komische Kauz in der Wüste werden, wenn man das Schild, an dem er wartet, entgegen der Aufschrift einfach rauszieht (natürlich macht man das – oder?). Hat man das Schild rausgezogen, verfolgt einen der Typ eine ganze Weile und nervt ohne Ende mit seinen Kommentaren. Ein Tip: dieser Typ öffnet die Verfolger-Truhe aus dem Haus der Schmiede! Eine leere Transportflasche winkt dem Besitzer.

Typen, die in der Wüste stehen, nerven ab.

© 1992 Nintendo

Tierische Geldgeschäfte

Am Sumpf kann Link einen Fisch fangen und bis zu einem Händler in Kakariko tragen. Dort bekommt er Geld dafür. Außerdem kann der gewitzte Link in der südöstlichen Höhle hinter einem Stein eine Goldene Biene mit dem Schmetterlings-Netz in eine leere Flasche sperren und beim Händler zu Geld machen.

Mit dem Fisch auf dem Weg zum Händler sollte sich Link vor Angriffen in acht nehmen.

Link hat die Goldene Biene in der südöstlichsten Höhle gefunden und in eine Flasche gesperrt.

Schätze vom Spring-Monster im Grünen!

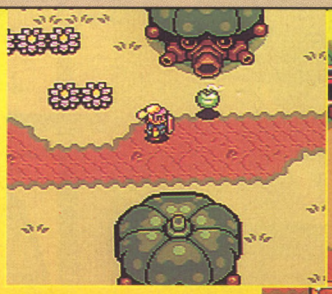
Und hurtig wird das Schwert geschwungen, das Monster-Erschrecken ist gelungen.

Was hat man als durchgeknalltes Sumpf-Monster schon den lieben langen Tag zu tun, als einfach rumzuhüpfen. Öde sowas. Link hat da so eine Idee und mäht mit seinem Schwert genau das Gras direkt unter dem grünen Spring-Monster. Und siehe da: Rubine in Hülle und Fülle.

Das Reden im Walde!

Frage: Warum ist es im Wald so still? Antwort: die Bäume brauchen ihren holden Atem für das Wachstum der Blätter. Und warum redet ein Baum am Eingang des Skelett-Waldes mit Link? Nun, der Baum steht da schon seit hundert Jahren und langweilte sich, bis Link dagegen rannte. So eine Überraschung, dachte sich der Baum und plapperte munter los.

Ein Bäumlein steht im Walde, ganz grün und stumm ...

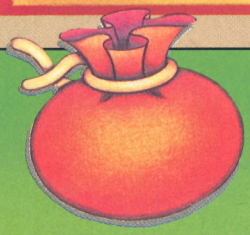


... da kommt Link angerannt und rennt ihn fast um.

Versteckt mit vollen Taschen!

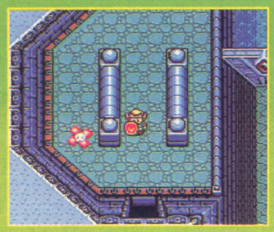
Ab und an begegnet Link Felsen und Sträuchern, die sich bewegen. Nicht draufhauen, sondern hochheben! So mancher Schatz materialisiert sich kurz darauf in Form von kostbaren Rubinen.

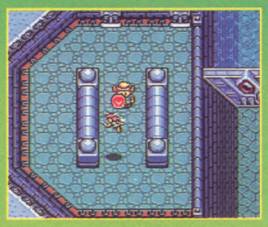
Nutzenbringende Gegenstände



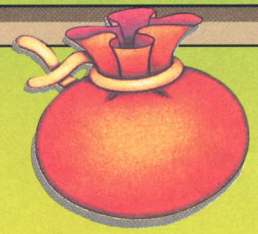
Zauberpulver

Link nehme das, dem Helden zugeneigte Zauberpulver in seine holden Heldenhände und bestäube hurtig die rotierenden Feuer-Feen oder den elektroschokkenden Gurkenmenschen. Die Feuerfeen verwandeln sich in liebe Feen, der Gurkenmensch quasselt ob des Pulvers munter los.





Feuerfeen verwandeln sich in Gute Feen, wenn man sie mit Zauberpulver benetzt.



Die gute Fee als Putzfrau!

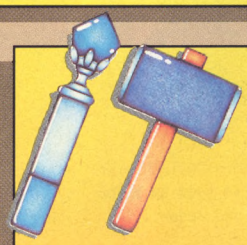
Link hat sich schon immer gewundert, warum die Frau andauernd den Hof vor ihrem Haus fegt. Link hat ein Einsehen und bestäubt sie mit Zauberpulver, und siehe da: Sie verwandelt sich in eine Fee.

Diesen Trick kann Link jedesmal wiederholen, wenn er...

...in das Haus geht und wieder herauskommt.

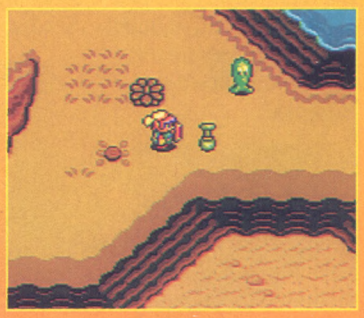
Beim Haus des Schmieds

An der Schmiede sollte Link mit dem Hammer auf den Holzpfropf schlagen und in die Höhle gehen. Dort muß er Zauberpulver auf die grünen Hände stäuben und bekommt dafür doppelte Magie.



Mit Eisstab und Hammer!

Nahe der südöstlichen Höhle, in der Link die goldene Biene hinter einem Stein finden kann, wuseln rote, putzige Tintenfische durch die Gegend. Hinter ihnen verbirgt sich ein magisches Geheimnis in Flaschenform. Link muß einen Tintenfisch mit dem Eisstab frosten und dann mit dem Hammer draufhauen – autsch! Jetzt erscheint eine Magieflasche – wer hätte das vermutet, hm?



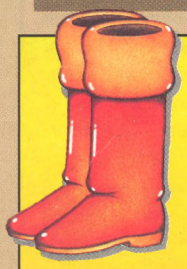
Link, der Bienen-Babysitter!

Wozu Bienen nicht alles taugen: Sie machen Honig, bestäuben die Blumen, stechen vorlaute Bären in die dicke Schnauze, und lassen sich von Link in eine Flasche gesteckt auch zu Geld machen. Noch eines fehlt: Link sollte mit seiner Biene in der Flasche zu einem Endgegner gehen und die Biene dort freilassen. Bei bestimmten Endgegnern wird sie ihm behilflich sein.

Volley-Return mit dem Schmetterlings-Netz

Nicht nur für die Tennis-Fans eine heiße Nummer: Der Volley-Return gegen Agahnims brenzlige Feuerbälle. Zu diesem Zweck muß Link das Schmetterlings-Netz fest in die Hand nehmen und die anfliegenden Feuerbälle gegen Agahnim zurückschlagen. Agahnim ist so etwas einfacher zu besiegen als mit dem Schwert.

Volley-Return mit Schmackes gegen Feuerbälle.



Der Tausend-Füße-Mann

Er ist schnell, sehr schnell, so schnell, daß Link ihm unmöglich folgen kann: Der Mann aus Kakariko, der immer blitzschnell vor Link reißaus nimmt, als würde sein Kittel lichterloh brennen. Mit den Pegasus-Stiefeln wird aber auch Link das gewisse Extra schneller und sollte nun den Mann einholen. Sollte dies gelingen, verrät der Renner Link ein nettes, aber nicht so neues Geheimnis.

SUPE

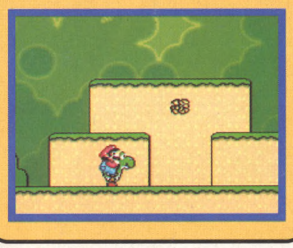
„Hallo Leute, ich bin's, Mario. Ihr wißt schon, der Super-Klempner mit Nerven aus Stahl. Die Jungs und Mädels von der Club Nintendo Redaktion haben mich gebeten, noch einmal genau zu beschreiben, wie es damals war, als ich auf dem kürzesten Weg in Bowsers Burg marschiert bin und dem Kerl die Luft herausgelassen habe." (mm)

Der kürzeste Weg zu Bowser

Tja, einige von Euch haben sicher Wochen gebraucht, bis sie endlich den König der Koopas herausfordern konnten. Wege, um zu Bowser zu gelangen, gab es viele. Hier der Kürzeste:

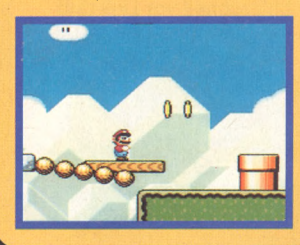
Yoshis Insel 2

In dieser Stage trifft Mario seinen Kumpel Yoshi zum ersten Mal. Zusammen mit dem kleinen Krötosaurus macht er sich auf den Weg in die nächste Stage.



Yoshis Insel 3

Nur gut, daß es hier die schwingenden Plattformen gibt. Doch allzu beschwingt sollte Mario die Sache auch nicht angehen. Denn wer hier fällt, fällt tief.

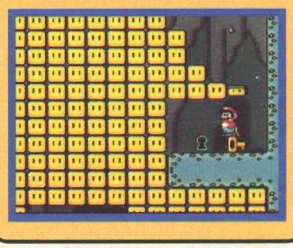


Yoshis Insel 4

Diese Stage sollte Mario am besten mit Yoshi betreten. Dem Dino machen die Gegner im Wasser dank seiner stahlverstärkten Springerstiefel nämlich nichts aus.

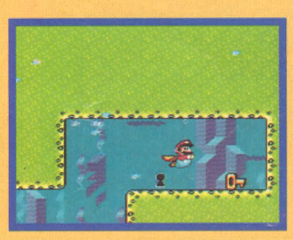
Sternen Welt 1

Mario greift nach den Sternen. In dieser ersten Sternen Welt muß Mario mit Hilfe des Schlüssels den Zugang in die nächste Welt finden.



Sternen Welt 2

Auch hier gilt es wieder einen Schlüssel zu finden. Mario gelangt zu ihm, wenn er unter der Röhre durchtaucht und weiter nach rechts schwimmt.



Sternen Welt 3

Zuerst den P-Block auslösen, damit Lakitu Münzen wirft. Dann Lakitu mit einem Block abschießen und schließlich auf dessen Wolke nach oben fliegen.

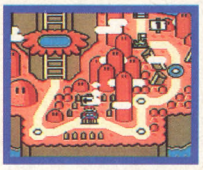
© 1992 Nintendo of America

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

R MARIO WORLD™

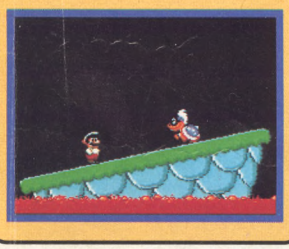
Der Herbst bringt neue Gegner

Wenn Ihr die Special Welt heil überstanden habt, landet Ihr in Yoshis Haus. Allerdings hat sich dann im Dinosaurierland so einiges verändert. Und das nicht nur farblich. Es ist Herbst geworden und Mario begegnet Koopa-Kröten, die sich eine Mario-Maske aufgesetzt haben und Piranha-Pflanzen, die plötzlich zu Kürbisköpfen geworden sind.



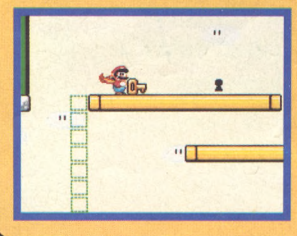
Iggys Festung

Hier stattet Mario Iggy Koopa einen kurzen Besuch ab. Der abgefahrene Punk-Rocker würde doch nichts lieber tun, als Mario zu ärgern.



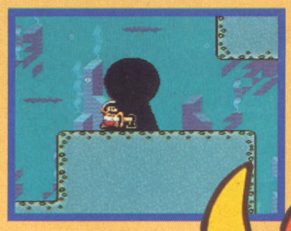
Donut Ebene 1

Um zum Donut Rätsel 1 zu kommen, muß Mario fliegen können, und dazu braucht er das Cape. Kurz vorm Ziel hochfliegen, Schlüssel schnappen und raus.



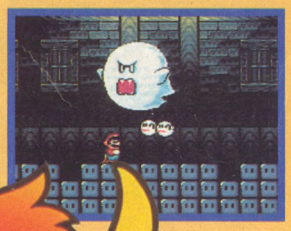
Donut Rätsel 1

Der Trick, um an den Schlüssel zu kommen: Mario darf den P-Block nicht sofort aktivieren, sondern muß ihn erst mit nach rechts nehmen und ihn dann aktivieren.



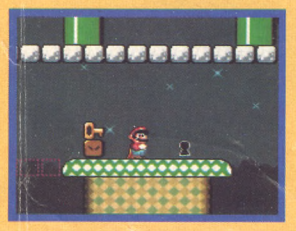
Donut Rätselhaus

Zwei Ausgänge stehen hier zur Verfügung. Mario muß den benutzen, der an Maxi Buu Huu vorbeiführt. Dieser führt in die Sternenstraße.



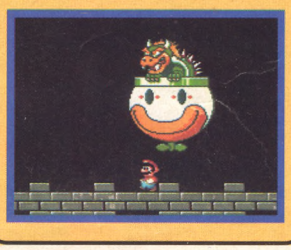
Sternen Welt 4

Um an den Schlüssel zu gelangen muß Mario ein Cape dabei haben. Sonst schafft er's nicht, den Block zu betätigen, in dem sich der Schlüssel befindet.



Vordertür

Von der vierten Sternenwelt aus kommt Mario direkt zur Vordertür von Bowsers Festung. Nun heißt es kühlen Kopf bewahren, denn Bowser wartet schon.



Ende gut, alles gut?

Der Spaß geht weiter! Das Club Nintendo BEST OF Magazin war nur ein kleiner Vorgeschmack...

Na sowas! Ihr seid schon auf der letzten Seite und habt unser Club Nintendo BEST OF Magazin durchgelesen!? Wir hoffen, daß Euch die Lektüre genauso viel Spaß gemacht hat, wie uns, als wir diese Seiten zusammengestellt haben.

Außerdem möchten wir Euch gratulieren: Ihr seid schon auf dem besten Wege, richtige Nintendo-Profis zu werden! Fast alle Infos, Tips, Tricks und Hintergrundgeschichten, die wir Euch in diesem Club Nintendo BEST OF Magazin präsentiert haben, stammen aus dem „Club Nintendo Magazin", dem weltbesten Videospiel-Magazin, wenn es um Nintendo-Spiele geht.

Die gute Nachricht gleich vorweg: Das Club Nintendo Magazin erscheint alle zwei Monate und Ihr könnt es in jedem „Nintendo Club Center" gratis bekommen. Auf 76 prall gefüllten Seiten könnt Ihr Euch die neuesten Tips, die heißesten Tricks und die aktuellsten Informationen über Nintendo-Spiele ins Haus holen. Und sollte Euch einmal der Weg zum nächsten Nintendo Club Center zu weit sein, haben wir eine gute Nachricht für Euch: Das Club Nintendo Magazin gibt es auch als Abo-Paket mit einem wertvollen Überraschungs-Geschenk nur für Club Nintendo Mitglieder. Näheres zum Abo könnt Ihr in jedem aktuellen Club Nintendo Magazin nachlesen. Worauf wartet Ihr also noch, wenn Ihr bei Nintendo-Spielen mit an der Spitze sein wollt? Besorgt Euch einen Babysitter für Euer Super Nintendo oder NES, packt den Game Boy in eine sichere Schublade und wagt den Schritt vor die Tür in eine neue Dimension. Beeilt Euch: Das Club Nintendo Magazin ist heiß begehrt!

Club Nintendo Magazin:

Neben Tips, Tricks, Hintergrundinformationen, abgefahrenen Comics und den neuesten Infos zu Spielen aus der Nintendo Welt, bietet das Club Nintendo Magazin auf 76 Seiten jedem Nintendo-Fan die Möglichkeit der Mitgestaltung: Beteiligt Euch mit Leserbriefen, eigenen Zeichnungen, lustigen Fotos oder tollen Tricks, die Ihr selbst herausgefunden habt. Darüberhinaus erfahrt Ihr viele Neuigkeiten über geplante Spiele, neue Entwicklungen, Wettbewerbe, Veranstaltungen und findet Erklärungen zu den wichtigsten Fragen rund um Nintendo.

Nintendo Club Center:

Der Nintendo Club Center ist eine besondere Einrichtung, die Ihr bei vielen Händlern finden könnt. Dort bekommt ihr das Club Nintendo Magazin gratis. Wenn es Euch also nach den neuesten Informationen gelüstet, schaut in einem Nintendo Club Center vorbei und besorgt Euch eine druckfrische Ausgabe. So könnt Ihr immer mitreden, wenn es um Nintendo-Spiele und neue Entwicklungen geht. Der Nintendo Club Center ist für echte Nintendo-Fans immer einen Besuch wert.

Impressum

Herausgeber:	Shigeru Ota
Redaktionsleitung:	Claude M. Moyse (cm), Susanne Pohlmann (pn)
Redaktion:	Marcus Menold (mm), Andreas G. Kämmerer (ak), John D. Kraft (jk)
Redaktionsmitarbeiter:	Wolfgang Ebert, Harald Ebert, Michael Friesl
Projektkoordination:	Annette Bernert
Layout:	Work House Co., Ltd., Tokio
Titelgestaltung:	Lohse Design, Mörfelden-Walldorf
Satz:	Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho:	G.C.I. Co., Ltd., Yokohama
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Magazin-Versand:	RTV, Weiterstadt
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo Nintendo Center Postfach 1501 63760 Großostheim
Konsumentenberatung:	01 30-58 06 (11 bis 19 Uhr)
Spiele-Hotline:	0 60 26-94 09 40 (13 bis 19 Uhr)
Redaktions-Fax:	0 60 26-94 53 10

Club Nintendo wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.

Urheberrecht
© 1995 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im Club Nintendo Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH. Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.

Nintendo®

cover missing (page 1, 2, 75, 76)
pages in bad condition (page 74, 75)